VIDEOGAMES

LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

LA STORIA DEL GENERE

DA DONKEY KONG AL NUOVO PRINCE OF PERSIA

LE MASCOTTE

MARIO, SONIC, RAYMAN E GLI ALTRI

EVERGREEN E NOVITÀ

I MIGLIORI GIOCHI DI SEMPRE

© Nintendo

AZIONE E MONDI FANTASTICI

L'IMMAGINAZIONE AL POTERE

Sprea ITALY

PANINI PUBLISHING

AZIONE E MONDI FANTASTICI
L'IMMAGINAZIONE AL POTERE

LE MASCOTTE SALTERINE (E I LORO MONDI)

Continuiamo qui il discorso, iniziato nel primo volume, dedicato ai videogame d'azione che mettono il salto al centro della loro dinamica di gioco, i cosiddetti *platform game*, o giochi di piattaforme. Questa volta lasceremo però da parte le giungle, i templi maledetti, le atmosfere epiche e drammatiche per esplorarne il lato fantastico, scanzonato, giocoso. Nomi come quelli di Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Rayman non rimandano soltanto a grandi classici della storia del videogioco, ma sono in grado di evocare interi mondi. La ricetta dei giochi a loro dedicati si basa quasi sempre su questo connubio: un protagonista carismatico, simpatico, accattivante, in grado di suscitare l'adorazione di grandi e piccini; e un mondo di gioco estremamente curato e dettagliato, ricco di personaggi comprimari e con precise regole interne, che mette addosso un desiderio compulsivo di scoperta, di esplorazione. Tutto questo a beneficio del giocatore, chiamato a saltare, saltare e ancora saltare: un atto semplice, gioioso e fanciullesco, che dai tempi di *Donkey Kong* fino al recente *LittleBigPlanet* non ha mai smesso di divertire e appassionare. ■

I GIOCHI DI QUESTO VOLUME:

Grandi Opere presenta
VIDEOGAMES – LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI
Pubblicazione settimanale – Anno I – Numero 3 – 10 settembre 2009
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1961 del 24 giugno 2009. Una pubblicazione di Panini S.p.A., viale Emilio Po 380, 41126 Modena, e Sprea Editori S.p.A., via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI). Stampa: Roto 2000 S.p.A., Casarile (MI). Distribuzione esclusiva per le edicole: m-dis S.p.A., Milano.

Panini S.p.A.
Amministratore delegato: **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale: **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia: **SIMONE AIROLDI** Marketing: **ALEX BERTANI** (senior marketing manager), **GIANNI VECCIA**, **SERENA GUBBELINI** Coordinatori editoriali: **SIMON BISI**, **SARA MATTIOLI** Redazione: **GIAN LUCA RONCAGLIA** (coordinamento), **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **MARCO CARLINI** Ufficio grafico: **MARIO CORTICELLI** (art director), **PAOLA LOCATELLI** (responsabile linea grafica), **PAOLO CATELLANI** Ufficio produzione: **ALESSANDRO NALLI** (responsabile di produzione), **LUCA FICARELLI**, **NICOLA SORESSI**

Sprea Editori S.p.A.
Presidente: **LUCA SPREA** Vice Presidente - Amministratore delegato: **STEFANO SPAGNOLO** Realizzato dalla Divisione Videogames: Coordinatore editoriale: **PAOLO PAGLIANTI** Curatore e responsabile di redazione: **ANDREA BABICH** Controllo qualità: **MASSIMILIANO ROVATI** Segreteria di redazione: **MARINA ALBERTARELLI**, **GABRIELLA RE**, **LAURA GRAZZI** Covermount: **LUCA FASSINA** Realizzazione CD Gold: **GLITCH SNC** Collaboratori: **FRANCESCO ALINOVI**, **VINCENZO BERETTA**, **PAOLO BESSER**, **FABIO BORTOLOTTI**, **MARCO CALCATERRA**, **DAVIDE GIULIVI**, **ROBERTO MAGISTRETTI**, **DAVIDE MASSARA**, **ROBERTO MEDAGLIA**, **TITO PARRELLO**, **ERIK PEDE**, **MOSÈ VIERO**

NUMERI ARRETRATI: Gli arretrati di *Videogames – La grande storia dei videogiochi* possono essere richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia e acquistati a € 9,99 (compresi i nn. 1 e 2, venduti in edicola a prezzo di lancio).

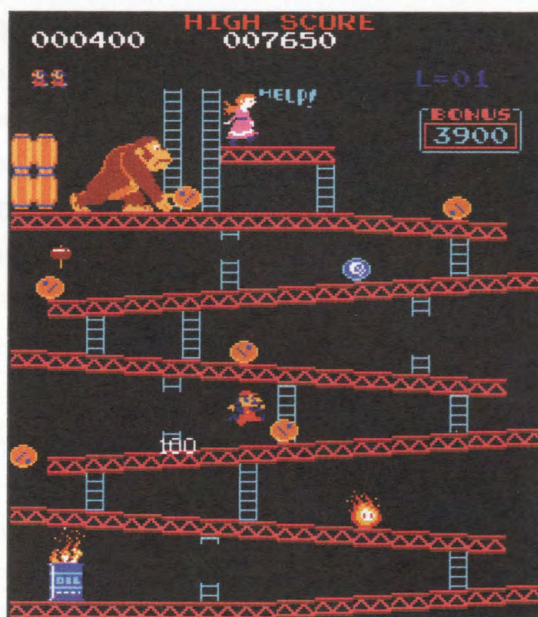
I giochi di piattaforme e i mondi fantastici

Il primo volume di *Videogames – La grande storia dei videogiochi* era dedicato ai giochi di piattaforme avventurosi di impostazione realistica, o comunque con un certo grado di verosimiglianza. Ma cosa succede quando l'azione si sposta in mondi fantastici, dove l'immaginazione è al potere assoluto?

C'è chi considera i videogame una sorta di finestra su un altro mondo. A volte si tratta di un mondo parallelo, non molto diverso dalla realtà così come la conosciamo, e forse per questo ancora più inquietante; altre volte di un mondo totalmente inventato, frutto della fantasia e dell'immaginazione più sfrenate; altre ancora di un universo assolutamente astratto, dove tutte le regole logiche e le leggi fisiche sono sovvertite. I videogiochi, del resto, sono sempre stati uno strumento assai efficace per trasformare il televisore di casa in un accesso a mondi diversissimi, i più fantasiosi dei quali hanno da sempre attirato in modo particolare gli appassionati dei giochi di piattaforme, indipendentemente dalle mode e dagli standard tecnologici del momento.

PRIMATE DA GUINNESS

I limiti tecnici, affrontati nel modo giusto, potevano anzi diventare uno sprone per la creatività. I primi mondi videoludici erano confinati in una singola schermata, e i bordi in finta radica della TV erano barriere invalicabili che limitavano sì l'esplorazione, ma nello stesso tempo semplificavano il processo di sviluppo di un videogioco: chi raccoglieva la sfida aveva un'immediata visione d'insieme della situazione da affrontare. Non sorprende affatto, dunque, che il primo gioco di piattaforme della storia, ovvero il celebre *Donkey Kong* di Nintendo (1981), fosse una sorta di teatrino fantastico su un palcoscenico statico, movimentato tuttavia da tanti avversari incalzanti. L'intrepido Mario, all'epoca ancora conosciuto con il nomignolo di Jumpman, era il protagonista di un'avventura semplice e lineare, ambientata in una sorta di

***Donkey Kong* è un vero "testo sacro" dei giochi di piattaforme**

LE ORIGINI DEL MITO

Non è facile individuare con precisione il primo gioco di piattaforme della storia. In linea di massima il primato spetterebbe a *Frog*, un misconosciuto titolo pubblicato da Gremlin Industries nel 1978, che per la prima volta permetteva ai giocatori di far saltare il personaggio da loro controllato. Le prime "piattaforme" risalgono invece a un altro gioco arcade del 1980, *Space Panic* (Universal), la cui dinamica di gioco non prevedeva però l'azione del salto da parte del protagonista. ■

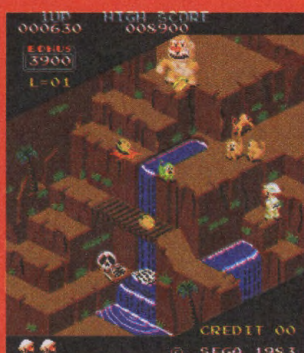
PIATTAFORME CUBICHE

Non tutti i giochi di piattaforme degli albori inquadravano lateralmente il campo d'azione: alcuni cercavano di battere strade nuove. Uno dei più popolari tra questi era *Q*Bert*, che vedeva l'omonimo alieno protagonista saltellare su e giù per i cubi di una piramide per colorarne al suo passaggio le facce superiori, facendo attenzione a evitare le sfere colorate rimbalzanti e un ostinato serpente a molla. Un mondo piccolo, fatto di poche regole: un'essenzialità che rendeva *Q*Bert* immediato e appetibile per tutti i giocatori. ■

I protagonisti di *Donkey Kong* dimostrarono da subito un'irresistibile simpatia

cantiere edile. Si partiva dalla base dello schermo e ci si inerpicava lungo pensiline bidimensionali, aggrappandosi a scalette ed evitando nel contempo le botti lanciate da un bonario emulo di King Kong, fermamente intenzionato a non lasciarsi sfuggire la damigella rapita. Il riferimento al gorilla cinematografico aiutava i giocatori a capire i cardini della trama senza porsi ulteriori domande: impossibile collocare spazialmente il cantiere edile, che poteva essere a New York come in un universo parallelo. Portare a termine il gioco (che in realtà ricominciava eternamente da capo, come imponeva la tradizione dei primi giochi arcade) non aiutava a chiarirsi le idee, ma non era un problema: l'attenzione dei giocatori era tutta rivolta al serratissimo ritmo dell'azione, e saltare di piattaforma in piattaforma regalava brividi inediti a ogni piccolo passo verso il gorilla. In sala giochi prima, e nelle innumerevoli conversioni per il mercato casalingo poi, *Donkey Kong* ebbe un successo da record, creando il primo standard di regole per i giochi di piattaforme a venire.

TRA PITFALL E DONKEY

La capacità del produttore giapponese Sega di ispirarsi ai concorrenti creando comunque prodotti non privi di originalità è riconoscibile già nei giochi dei primi anni Ottanta. *Congo Bongo*, del1983, traeva la struttura di gioco da *Donkey Kong*, l'ambientazione da *Pitfall!* e la visuale isometrica da *Q*Bert*. Passato pressoché inosservato in sala giochi, funzionò invece egregiamente nelle sue molte conversioni per il mercato domestico. ■

MONDI LONTANISSIMI

Dal 1981 in poi i giochi di piattaforme iniziarono a spuntare come funghi. Nintendo fu naturalmente la prima a capitalizzare il successo di *Donkey Kong*, proponendo nel 1982 un seguito, *Donkey Kong Jr.*, che già si divertiva a giocare con le convenzioni appena stabilite: questa volta Mario era il cattivo carceriere di Donkey Kong, caduto in disgrazia dopo la sconfitta nel primo episodio. Il giocatore impersonava il figlioletto del gorilla, che aveva il compito di liberare il genitore saltando di liana in liana nei meandri di una spassosa giungla. Sempre nel 1982 uscì *Popeye*, uno dei primi giochi su licenza, che mostrava in modo inequivocabile il debito (nonché l'amore incondizionato) dei creativi Nintendo nei confronti dei cartoon classici.

Il 1983 vide addirittura una scissione: da un lato *Donkey Kong 3*, che però abbandonava la struttura da gioco di piattaforme per diventare una sorta di singolare sparatutto, e dall'altro *Mario Bros.*, che con l'esordio di Luigi, il fratello di Mario, trasformava il campo di gioco in un'arena multigiocatore in cui cooperare, e competere, per ottenere i punteggi migliori, salto dopo salto.

In quei primi anni Ottanta gli altri produttori giapponesi cercavano, per il momento senza troppo successo, di seguire la strada battuta da Nintendo, ispirandosi soprattutto al gusto visivo dei cartoni animati più classici. In America, invece, il pubblico premiava soluzioni grafiche di matrice diversa e quelle ambientazioni avventurose di cui abbiamo estesamente parlato nel corso del primo volume. Se Mario è un eroe per caso, Pitfall Harry

Donkey Kong Jr. prevedeva una vendetta raramente concessa ai personaggi dei videogiochi

GLI STRUZZI NON VOLANO

Tra i giochi di piattaforme che hanno fatto la storia del genere ce n'è uno particolarmente rappresentativo di una caratteristica dei mondi fantastici, ovvero lo stravolgimento di alcuni elementi dalla nostra realtà e l'alterazione di certe regole fisiche: si tratta di *Joust* (1983), prodotto dall'americana Williams, in cui cavalieri in groppa a struzzi si sfidano in arene fatte di piattaforme. Per vincere occorre piombare dall'alto sulla testa dell'avversario: un'azione che sarebbe poi diventata il marchio di fabbrica della serie dei giochi di Mario. Il gioco ha un altro aspetto interessante e curioso: gli struzzi, come non accade nella realtà, possono e devono volare. Premendo infatti l'apposito pulsante sbattono le ali e si librano sempre più in alto, grazie alla fisica "lunare" del surreale mondo di gioco. Era necessario dosare accuratamente l'uso del pulsante per volare nel modo migliore ed evitare di finire sballottati tra le piattaforme come palline tra i respingenti di un flipper. ■

I GAME DESIGNER
SHIGERU MIYAMOTO

Shigeru Miyamoto è probabilmente il game designer più conosciuto al mondo, e uno dei più stimati in assoluto da colleghi e operatori del settore. Nato il 16 novembre del 1952 nei pressi di Kyoto, in Giappone, iniziò a lavorare come artista grafico per Nintendo nel 1977, ma ben presto ebbe il compito di progettare un nuovo videogioco riciclando l'hardware di un coin-op di scarso successo, *Radar Scope*: il risultato fu *Donkey Kong*, il suo primo gioco elettronico. Da quel momento in poi Miyamoto ha continuato a sfornare personaggi, mondi e idee di gioco di altissima qualità: da *Super Mario Bros.* a *The Legend of Zelda* fino a *Pikmin* e *Wii Fit*, per non parlare di tutti gli interventi e le migliorie apportate, grazie al suo ruolo di supervisore generale, sulla stragrande maggioranza dei prodotti Nintendo. Il segreto del successo dei titoli di Miyamoto può essere spiegato con la sua capacità di concepire il game design quasi con la purezza di un bambino, evitando sempre di sacrificare la qualità della dinamica di gioco sull'altare della potenza tecnologica fine a se stessa. ■

In *Mario Bros.* arriva Luigi, il fratello del protagonista

di *Pitfall!* è un archeologo, professione avventurosa per eccellenza, almeno dopo la nascita di Indiana Jones.

Sorprendenti, e spesso ingiustamente dimenticati dagli storici dei videogiochi, sono invece i mondi creati per i giochi di piattaforme dai game designer europei, e in particolare britannici, che riempirono gli schermi degli home computer anni Ottanta di psichedelia e di atmosfere cupe e dissonanti attingendo dalle fonti d'ispirazione più disparate, come il fumetto underground nel celebre *Manic Miner* (1983) e nei suoi sequel, zeppi di gabinetti mutanti, pinguini nevrotici e altre bizzarrie; o le fiabe gotiche, come nel caso dei due episodi di *Cauldron* (1985 e 1986), autentici florilegi di zucche e cimiteri infestati.

Culture differenti, in sostanza, hanno dato origine a giochi di piattaforme ambientati in mondi lontanissimi tra loro: nella costruzione fantastica piuttosto che nella dinamica di gioco, che era sempre basata sul salto. Tutti, comunque, sfruttavano l'intuizione di *Donkey Kong*: ogni schermo di gioco era collegato in discontinuità ai successivi o a quelli precedenti. A volte la dinamica dell'azione non consentiva di tornare sui propri passi, altre volte la struttura era più aperta. Gli schermi di *Donkey Kong*, di *Pitfall!* e di *Cauldron* rappresentavano rispettivamente le aree di un cantiere edile, le bellezze naturali di una foresta tropicale e un bosco stregato pieno di misteriosi cunicoli celati tra le radici degli alberi. Si giocava per portare a termine un'avventura e mettere alla prova i propri riflessi, certo, ma anche, e sempre più, per esplorare questi microscopici mondi, magari carta e penna alla mano, per creare mappe che

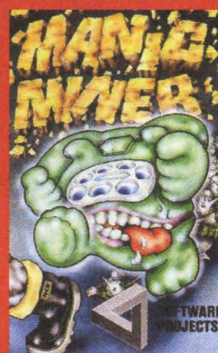
ricostruissero la planimetria di quegli universi a cui la progressione di singole schermate stava sempre più stretta. Ben presto, con l'arrivo dei fondamentali *Pac-Land* (1984) e *Super Mario Bros.* (1985), questi mondi avrebbero iniziato a prendere una forma diversa, e molto più compiuta.

***Cauldron* (1985) e *Cauldron II* (1986) sono due tra i giochi più densi d'atmosfera per il Commodore 64**

TUTTO SCORRE

Uno tra i primi giochi di piattaforme a mostrare cosa si celasse oltre i bordi dello schermo fu proprio *Pac-Land*, prodotto da Namco. Forte di un protagonista dal carisma indiscutibile, *Pac-Land* por-

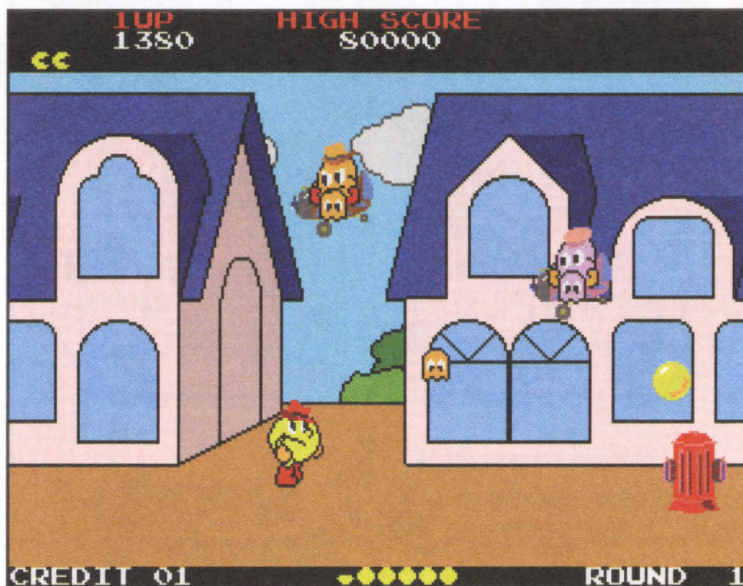
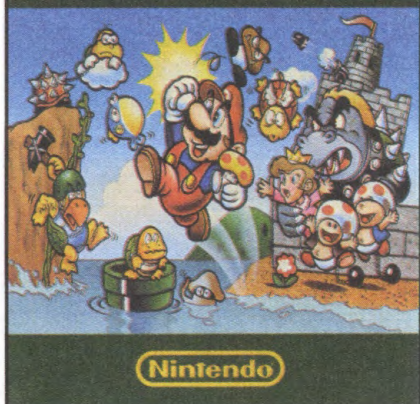
Chi meglio di una molla può farsi carico di infiniti salti tra le piattaforme? Ecco *Thing on a Spring* (1985)

LA SCUOLA BRITANNICA

Per una serie di ragioni abbastanza complesse, spesso oggi si fatica a riconoscere un determinato retroterra culturale nei videogiochi. In passato la situazione era decisamente diversa: i giochi ideati in Giappone erano molto differenti da quelli realizzati negli Stati Uniti, a loro volta distanti da quelli progettati in Europa. In particolar modo in Inghilterra, nel corso degli anni Ottanta, nacque una sorta di scena "locale" molto attiva attorno allo ZX Spectrum e al Commodore 64, che portò sotto le luci dei riflettori programmatori particolarmente creativi come Matthew Smith (*Manic Miner* e *Jet Set Willy*), Tony Crowther (*Wanted! Monty Mole*), Andrew Braybrook (*Paradroid, Uridium*), Jeff Minter (*Attack of the Mutant Camels*) e i fratelli Stamper (fondatori di Ultimate prima e di Rare dopo). I giochi di piattaforme britannici ebbero un grandissimo successo anche grazie al particolare stile grafico e al bizzarro senso dell'umorismo che li caratterizzava, non distante nello spirito da quello dei connazionali Monty Python. ■

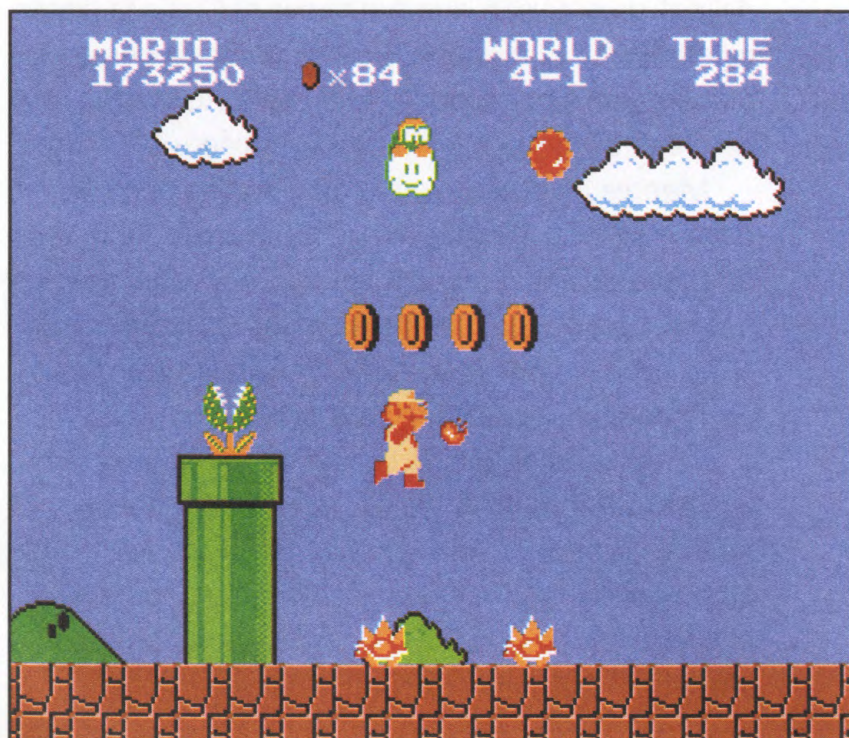
La locandina pubblicitaria di *Pac-Land* non mente: c'è un mondo intero per Pac-Man

tava Pac-Man fuori dai labirinti che ne avevano decretato il successo nei primi anni Ottanta, trasformandolo nell'eroe di un mondo fatato. In un ispirato circolo virtuoso, la grafica del gioco prendeva spunto dagli ambienti del cartone animato di Hanna & Barbera dedicato alla mascotte Namco nei primi anni Ottanta: un contesto ideale per le nuove avventure del Nostro, in continua peregrinazione per salvare fatine rapite dai consueti fantasmini, possibilmente tornando in tempo per la cena dalla "pac-famiglia" composta da Miss Pac-Man e Pac-Baby. Il meccanismo di raccolta delle pillole energetiche proprio del gioco originale veniva esaltato dalla dinamica d'azione squisitamente platform, resa vibrante e vivacissima grazie all'implementazione di un incantesimo informatico chiamato *scrolling* (ovvero "scorrimento").

Gli schermi dei giochi di piattaforme non erano più diapositive fisse sistemate una accanto all'altra, ma

Pac-Land riuscì a riscattare Pac-Man da una vita confinata in un labirinto...

Lo slogan che pubblicizzava la versione da sala di *Super Mario Bros.*, del 1986

diventavano una lunghissima scenografia bidimensionale da attraversare tutta d'un fiato, senza interruzioni di sorta. La "schermata", singola e discontinua rispetto alle altre, divenne il "livello", fluido e continuo.

Nel momento in cui i game designer passarono dalle schermate ai livelli, i mondi dei giochi di piattaforme divennero di colpo più ricchi e complessi, non fosse altro che per la vastità sempre maggiore delle aree che i giocatori si trovavano a dover gestire ed esplorare. I nuovi livelli erano come grandi tele, che i game designer dovevano dipingere con una tavolozza di colori sempre più ampia. Non tutti riuscirono nell'impresa, e a metà degli anni Ottanta erano numerosi i titoli che a fronte di un'area di gioco particolarmente estesa non offrivano la giusta densità in termini di azione e di cose da fare. Perfino il grande successo di *Pac-Land* fu presto superato dall'arrivo di *Super Mario Bros.*, immedia-

***Super Mario Bros.* è uno dei titoli più riconoscibili dell'intera storia dei videogiochi**

La conversione del coin-op *Bubble Bobble* ebbe un grande successo su home computer

tamente riconosciuto come un capolavoro proprio per la ricchezza di colori della sua tavolozza ludica.

IL REGNO DEI FUNGHI

Il trionfo di *Super Mario Bros.*, con 40 milioni di copie vendute, è tanto più spettacolare se si pensa che il gioco, concepito per la console domestica a 8 bit di Nintendo, il NES, era tecnologicamente inferiore ai titoli da sala del periodo. Nei giochi d'azione la grafica stava diventando un fattore sempre più importante per tratteggiare mondi fantastici: di conseguenza il primato degli arcade, costruiti con hardware più potenti, era difficilmente contrastabile. *Super Mario Bros.* aveva invece il suo punto di forza nell'incredibile profondità delle dinamiche di gioco: i possessori del NES erano deliziati da emozioni sempre nuove nell'infinita gimcana attraverso i trentadue livelli di gioco, da percorrere e ripercorrere per scoprire tutti i segreti, i trucchi e le sorprese escogitate dal designer Shigeru Miyamoto.

Mentre i coin-op, con la loro grafica sempre più ricca e articolata, scoprivano la potenza delle armi da fuoco, *Mario* catturava i giocatori di ogni età con funghi magici, gusci di tartaruga da usare come palle da bowling per fare strike di nemici, trampolini, fiori infuocati e piattaforme d'ogni risma.

Il Regno dei funghi in cui era ambientata l'azione, ispirato tanto da "Alice nel paese delle meraviglie" quanto dalle più romanzate avventure per il pubblico giovanile, era un luogo magico e fuori dal tempo, popolato da tartarughe alate, principesse petulanti e draghi più buffi che malvagi. Le poche manciate di pixel del NES non potevano riportare integralmen-

te sullo schermo ogni dettaglio di un mondo potenzialmente così ricco di particolari: i giocatori dovevano riempire gli spazi vuoti con la loro fantasia, lasciata volare magari guardando le immagini sulla confezione del gioco o sfogliando il manuale di istruzioni. Una grandissima quantità di gadget ispirati a Mario e al suo mondo avrebbe poi presto invaso le case dei giocatori: il Regno dei funghi diventò, in un certo senso, una realtà concreta, un mondo pieno di sorprese sempre nuove ma ormai familiare ai giocatori. Costruendo e perfezionando il proprio cast di personaggi ricorrenti, Nintendo si affermò come una vera Walt Disney dei videogiochi, tanto che, all'inizio degli anni Novanta, secondo i dati di un sondaggio effettuato in America tra i giovani in età scolare, Mario era più conosciuto di Topolino: un fatto quasi sconcertante per le vecchie generazioni...

I giocatori ricordano con affetto le mascotte di Taito, tra cui Tiki il kiwi, protagonista di *The New Zealand Story*

SFIDE A 16 BIT

Da *Super Mario Bros.* in poi, per almeno un decennio, il modello da seguire per tutti i produttori intenzionati a raggiungere un posto di rilievo nel panorama dei giochi d'azione fu chiaro: non bastava creare un videogame, bisognava creare un mondo fantastico di grande appeal, e popolarlo di personaggi carismatici. Anche gli home computer,

***Bonk's Adventure* (1990) è uno dei migliori giochi di piattaforme "primitivi", in tutti i sensi**

SEGA VS. NINTENDO

Altro che Bowser: nel corso degli anni l'avversario più agguerrito di Super Mario è stato un porcospino blu scappato fuori a tutta velocità dal quartier generale di Sega, e più specificamente dall'ufficio di Yuji Naka: Sonic. La saga di *Sonic the Hedgehog*, nata su Megadrive nel 1991, è sotto certi punti di vista uno specchio nel quale è riflessa tutta la storia di Sega. Mario è un tipico eroe Nintendo: buffo, innocuo, caratterizzato in modo tutto sommato neutro; Sonic, al contrario, è un bullo dall'atteggiamento irriverente e sopra le righe. Le differenze caratteriali delle due mascotte sono evidenti anche nella struttura dei giochi a loro dedicati: più lenti e fanciulleschi quelli di Mario, più adrenalinici e spigolosi quelli di Sonic. E se Mario e Sonic hanno colto così bene nel segno, è anche grazie alla rispondenza precisa tra le loro caratteristiche e le politiche di marketing e sviluppo delle due rispettive case. ■

In *Gods* (1991) la dinamica del gioco di piattaforme incontra la mitologia ultraviolenta

solitamente più adatti a titoli complessi e "adulti" che non a mondi colorati per bambini di tutte le età, beneficiarono di questa ricerca, e una selva di animaletti più o meno credibili riempì i monitor tanto dei Commodore Amiga quanto degli Atari ST.

Fu Sega, storico rivale di Nintendo, a raggiungere il risultato migliore in questa direzione. Furono necessari alcuni anni di tentativi con diverse mascotte per certi versi riuscite ma non in grado di competere con Mario, tra cui Alex Kidd, scimmietta umanoide dal design forse troppo orientaleggiante per ottenere un successo di livello mondiale, e il biondo ragazzino della serie *Wonder Boy*, protagonista di una saga fantastica che virò tuttavia troppo presto verso il gioco di ruolo d'azione, mettendo in secondo piano la più immediata dinamica tutta corse e salti del primo capitolo.

Sega riuscì nell'intento solamente verso la fine degli anni Ottanta, quando indisse un concorso interno all'azienda per creare una mascotte d'impatto. Ne uscì Sonic, studiato efficacemente a tavolino per diventare l'anti Mario, che fece il suo debutto nel 1991 sulla console a 16 bit di Sega, il Megadrive, in *Sonic the Hedgehog*. Il risultato commerciale fu eccellente, e non era cosa scontata considerando che nel frattempo Nintendo aveva lanciato la sua console di nuova generazione, il Super Nintendo, assieme a *Super Mario World* (1990), uno dei migliori giochi di piattaforme di tutti i tempi. La potenza di queste due console a 16 bit era più che adeguata per dare forma a mondi sempre più colorati, vasti e sorprendenti. Il Regno dei fun-

RAYMAN, L'AMICO FRANCESE

Sia pure in ritardo rispetto a quella britannica, a partire dai primi anni Novanta anche la scuola francese riesce ad affermarsi con forza nel mondo dei videogame. Forti di una importante tradizione fumettistica, i game designer francesi creano mondi con un gusto tutto particolare, in cui dominano i colori freddi e le tinte pastello, ben rappresentato da *Rayman* (1995), ennesimo tentativo – questa volta a buon segno – di creare una mascotte per la casa di produzione Ubisoft. Rayman, una improbabile melanzana antropomorfa dotata di mani e piedi, debutta con un platform game a due dimensioni pieno di poesia, tocchi onirici e sfide originali, e riesce anche nella difficile impresa di seguire efficacemente le orme tridimensionali di *Super Mario 64* con il seguito *Rayman 2: The Great Escape* (1999), spesso dimenticato citando i classici del genere ma uno dei più grandi capolavori del geniale designer Michel Ancel, che incontreremo nuovamente nei prossimi volumi. ■

MASCOTTE IMPROBABILI

A partire dalla fine degli anni Ottanta console e home computer si ritrovarono intasati di giochi di piattaforme e rispettive mascotte. La struttura di gioco di riferimento era più o meno quella di un *Mario* o di un *Sonic* qualsiasi: ciò che cambiava era l'animale antropomorfizzato per l'occorrenza. Se il gatto Bubsy o lo scoiattolo Mr. Nutz, perfetto per saltare di ramo in ramo, non suscitavano particolare stupore, sicuramente più bizzarri erano personaggi come la rana Superfrog, il pesce James Pond e la formica ninja Zool. I giochi a loro dedicati ebbero tuttavia un notevole successo, e rivedere questi personaggi oggi procurerà più di un sussulto ai giocatori di vecchia data. Erano comunque gli anni, in altri generi di giochi, in cui i lemming erano i re dei rompicapi e i vermi potevano combattere una guerra... ■

JAMES POND

BUBSY

SUPERFROG

ZOOL

ALFRED CHICKEN

MR. NUTZ

ghi, con *Super Mario World*, aveva ormai una struttura coerente in cui ogni livello era parte di un'unica, grande mappa. Le colline avevano gli occhi, le nuvole erano tappeti volanti, tubi e condutture portavano verso grotte segrete e laghi sotterranei.

In questa nuova generazione di giochi il meccanismo di esplorazione dei mondi manteneva sì la sua semplicità d'approccio, ma aumentava la complessità della struttura del gioco stesso, e solo i migliori sviluppatori seppero conciliare le due cose per dare alle loro creazioni il giusto ritmo nell'azione. Le dimensioni dei livelli a scorrimento crescevano sia in orizzontale che in verticale, mentre i joypad delle nuove console, con un numero sempre crescente di tasti, permettevano non solo di controllare i movimenti base del protagonista, ma anche di esibirsi

I giochi di piattaforme su licenza veramente riusciti si contano sulla punta delle dita, ma *Castle of Illusion* (1990) per Megadrive, con protagonista Topolino, lo fu particolarmente

Sonic esegue la sua mossa più famosa: il giro della morte a supervelocità

in mosse acrobatiche e sferrare attacchi micidiali. L'evoluzione del genere di fatto subì un rallentamento proprio all'epoca dei 16 bit: giochi come *Donkey Kong Country* (1994), *Earthworm Jim* di Shiny Entertainment (1994) e anche gli splendidi *Yoshi's Island* (1995) e *Rayman* non erano realmente innovativi, ma perfezionavano le dinamiche già ben collaudate dei giochi di piattaforme apportando migliorie grafiche o introducendo inediti power-up (o "potenziamenti" che dir si voglia). È senz'altro vero che intorno alla metà degli anni Novanta il genere attraversa una fase di stagnazione, in cui i designer faticano a trovare elementi innovativi, ma è anche vero che i giochi appena ricordati sono tuttora godibilissimi, e hanno resistito alla sfida del tempo meglio di molti predecessori. Non a caso una gran parte dei classici del periodo ha vissuto una seconda giovinezza negli anni Duemila grazie alle conversioni per Game Boy Advance e Nintendo DS, perfetti per valorizzare, sia pure su piccolo schermo, la nitida grafica bidimensionale degli originali in un'era sempre più avvezza alla rappresentazione 3D.

I GAME DESIGNER

DAVID PERRY

Il californiano David Perry fonda nel 1993 la propria software house, Shiny Entertainment, che negli anni successivi sarebbe stata una vera e propria "fabbrica" di giochi di piattaforme. Sviluppati soprattutto per il Megadrive, giochi come *Mick & Mack: Global Gladiators* (1992, Virgin), *Cool Spot* (1993, Virgin), *Disney's Aladdin* (1993, Virgin/Sega) e *Earthworm Jim* (1994, Virgin) erano caratterizzati da una grafica chiassosa e da sprite animati in maniera eccellente. Shiny Entertainment andò in crisi qualche anno dopo tentando di adattarsi alla progettazione di giochi tridimensionali, un terreno difficile per chi era abituato a creare a due dimensioni. ■

Earthworm Jim **era percorso da una piacevole vena di follia**

PIATTAFORME RIDIMENSIONATE

Per trovare un videogame in grado di trasferire degnamente i fantastici mondi delle piattaforme nella terza dimensione gli appassionati dovettero aspettare il 1996, con il lancio del Nintendo 64. Fu ancora una volta Shigeru Miyamoto a compiere questo balzo in avanti: con *Super Mario 64* si entrava ufficialmente dentro allo schermo, e il giocatore poteva controllare tanto il protagonista quanto il punto di vista sull'azione, in modo da trovare sempre la giusta angolazione per le proprie performance acrobatiche.

Una larga parte del Regno dei funghi fu ricostruita in 3D, poligono per poligono, e i giocatori poterono esplorarla in totale libertà. Partendo dai giardini che circondavano il castello della principessa Peach si arrivava fino alle torri più alte, passando per ampi saloni, buie segrete e mondi paralleli. Mondi paralleli, già: il castello della principessa era adornato da quadri magici, portali d'accesso per i "livelli" di gioco veri e propri; luoghi dove il piccolo era grande, dove la gioiosa atmosfera natalizia era perenne e dove anche le caverne più scure erano in realtà parchi di divertimento per funamboli.

Paradossalmente, *Super Mario 64* segnò al tem-

I due protagonisti di *Ratchet & Clank* sono tra le mascotte più significative degli anni Duemila

KIRBY, UN EROE PER I PIÙ GIOVANI

I giochi di piattaforme, grazie alla relativa semplicità della loro dinamica, sono sempre stati tra i preferiti dei bambini e dei ragazzi. Nel corso degli anni intere saghe sono state dedicate ai videogiocatori più giovani, tra cui quella di Kirby. Il primo capitolo dell'epopea della pallina rosa di Hal e Nintendo è stato pubblicato per Game Boy nel 1992, dando il via a una splendida storia che ancora oggi funziona alla perfezione, soprattutto sulle console portatili targate Nintendo. ■

JOYPAD 3D

L'evoluzione dei giochi di piattaforme è andata di pari passo con quella dell'hardware e dei controller. Dai joystick si è passati ai joypad digitali per poi arrivare al controller, dal design assolutamente eccentrico, del Nintendo 64, dotato anche di una levetta analogica. In *Super Mario 64* la levetta dava ai giocatori la possibilità di controllare i movimenti del protagonista in giro per gli scenari con una precisione e un'immediatezza assolutamente senza precedenti. ■

po stesso la rinascita e la morte dei giochi di piattaforme. L'idea di fondo, la realizzazione tecnologica e l'immaginario di questa pietra miliare dei videogiochi erano talmente rifiniti, complessi e stratificati che, nel concreto, proporre qualcosa di più innovativo risultava apparentemente impossibile. *Super Mario 64* fu un vero punto di svolta nel mondo dei videogiochi (anche grazie alla leva analogica inserita da Nintendo nel joypad della console): da quel momento in poi i giochi di piattaforme in tre dimensioni spuntarono uno dopo l'altro, a volte con un taglio cinematografico alla *Tomb Raider*, altre volte insistendo con le mascotte e lo stile "cartoon". *Banjo Kazooie* (1998), realizzato dall'inglese Rare per Nintendo, proponeva una reinterpretazione all'europea, umoristica e scanzonata, degli elementi di *Super Mario 64*; gli sviluppatori statunitensi di Naughty Dog tentarono con *Crash Bandicoot* (1996) di creare il personaggio per eccellenza della PlayStation, mescolando in egual misura le caratteristiche più fantastiche di Mario con il piglio più aggressivo di Sonic. Ma sulla prima e sulla seconda console della Sony furono molti i personaggi potenzialmente in grado di rubare a Crash, il peramele (sic) arancione, lo scettro di mascotte preferita dai giocatori.

GLI EROI DI PLAYSTATION

Anche per le console di marca Sony sono stati pubblicati ottimi giochi di piattaforme, probabilmente meno innovativi e significativi di quelli di Sega e Nintendo ma amati e apprezzati dai fan del genere, e soprattutto da chi si è avvicinato ai videogiochi nel corso degli anni Novanta. Saghe come quelle derivate da *Crash Bandicoot* e *Spyro the Dragon* (1998) hanno spopolato per anni sulla prima PlayStation, mentre su PlayStation 2 sono nate serie come *Jak & Daxter* (2001) e *Ratchet & Clank* (2002), dove l'azione dei giochi di piattaforme spesso sposava quella degli sparatutto o delle avventure dinamiche. Tra i tanti e brillanti titoli nati sulle console Sony vale la pena citare anche *Sly Raccoon* (2002) e *Klonoa: Door to Phantomile* (Namco, 1997). ■

Molti appassionati della prima ora, tuttavia, cominciarono a propendere sempre più spesso verso titoli di gusto più epico e maturo, e i giochi di piattaforme ancorati a un immaginario infantile e giocoso diventarono improvvisamente "out". Restarono o salirono invece sulla cresta dell'onda quei giochi che sfruttavano la dinamica del salto in contesti completamente diversi, tra colori lividi, atmosfere ombrose, mostruosità assortite, ultraviolenza, sessioni di infiltrazione furtiva. I colori vivaci passarono di moda: si diceva che era difficile creare mondi tridimensionali convincenti con le tinte sgargianti, ma in realtà era in atto un processo di liquidazione dei platform game come "giochi per bambini". Perfino la nuova avventura di Mario, *Super Mario Sunshine* (2002), per Nintendo GameCube, parve ai più un po' scontata e al di sotto dello standard altissimo imposto dal suo predecessore. L'arte di creare mondi fantastici pieni di piattaforme sembrava destinata a un inesorabile declino, con poche eccezioni che sostanzialmente confermavano la regola; ma come vedremo nel prosieguo del volume, la voglia di giocare e sognare con la fantasia (vero carburante delle avventure dei vari Mario, Sonic, Rayman) è ben lungi dall'essere esaurita. ■

FANTASIA E MALINCONIA

Due giochi meritano di essere menzionati in questa sede in virtù dei mondi fantastici assolutamente unici che tratteggiano: *ICO* (2001) e *Shadow of the Colossus* (2005), entrambi ideati da Fumito Ueda e sviluppati per Sony dal suo team SCEI Production Studio 1. In questi titoli la fantasia regna sovrana, ma non genera le atmosfere gioiose degli universi di Mario o Sonic, bensì uno spettro ben più complesso di emozioni, più sottili e profonde di quelle suscitate solitamente dai videogame. Ico è un bambino nato con strane corna foriere di sventura, e viene abbandonato in un castello stregato, destinato a un sacrificio. Qui incontrerà Yorda, attesa da una fine analoga. Il giocatore deve far interagire i due protagonisti per aiutarli a fuggire dal labirintico maniero, tra salti e combattimenti contro misteriose creature fatte di oscurità. In *Shadow of the Colossus* invece si percorre a cavallo una landa desolata alla ricerca dei Colossi, mostri giganteschi che occorrerà scalare per raggiungerne i punti deboli. Uccidere i Colossi dovrebbe riportare in vita una fanciulla, ma tra suggestioni metafisiche e citazioni bibliche si giunge a un epilogo ben più sconvolgente, tra i più scioccanti di sempre. ■

***Super Mario Sunshine*: il paradosso di un gioco eccellente che delude aspettative irragionevoli**

SUPER MARIO BROS.

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1985
Piattaforma originale: Nintendo Entertainment System

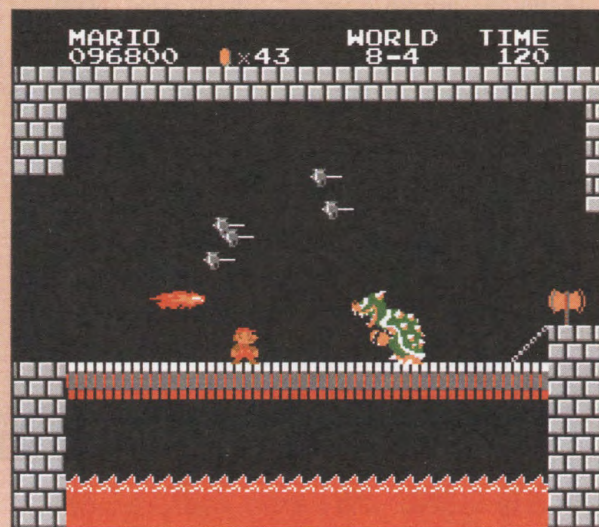
Un magico fungo energetico che rese i videogame più grandi e più forti

Tra il 1983 e il 1984 un crack dell'industria videoludica negli Stati Uniti indusse molti analisti a bollare il gioco elettronico come una moda passeggera. Hiroshi Yamauchi, presidente di Nintendo, rischiò il tutto per tutto, utilizzando tutte le risorse aziendali per promuovere a livello planetario la nuova console a 8 bit Nintendo Entertainment System, il NES. Per supportare il suo progetto Yamauchi aveva bisogno di quella che in gergo viene detta *killer application*, un gioco che da solo potesse giustificasse un acquisto compulsivo del NES: quel gioco era *Super Mario Bros.* Reduce dal successo di *Donkey Kong* e *Mario Bros.*, il giovane Shigeru Miyamoto decise di rompere la staticità degli schemi fissi, fino ad allora standard irrinunciabile dei giochi di piattaforme. Miyamoto ideò un sistema di gioco galvanizzante, adrenalinico e immediato al tempo stesso, e *Super Mario Bros.* divenne il paradigma del "corri e salta", una variante particolarmente dinamica del genere. Il giocatore doveva attraversare otto mondi di quattro livelli l'uno, mettendo continuamente alla prova i propri riflessi affrontando nemici e superando baratri. Il ritmo perfettamente calibrato dell'azione richiedeva mente fredda e mano pronta per superare le tante sfide del gioco, garantendo ore e ore di divertimento. ■

I tubi a volte nascondono passaggi segreti utili per progredire nei livelli

Grazie a un'intuizione geniale si può rompere il margine superiore dei livelli sotterranei e muoversi al di fuori del livello stesso

DA SOPRA E DA SOTTO

La chiave del successo di *Super Mario Bros.* sta nell'efficacia della dinamica di gioco: i nemici possono essere schiacciati saltando sulla loro testa o sbalzati colpendo da sotto la piattaforma su cui avanzano. Il salto non viene più utilizzato solo per evitare i pericoli, ma diventa una micidiale arma offensiva, nonché lo strumento per scoprire i mille segreti nascosti all'interno dei livelli. ■

Per la prima volta, Mario deve affrontare il suo arcinemico Bowser

SEVERO MA GIUSTO

Super Mario Bros., con i suoi livelli pieni di crepacci e nemici, è un gioco con uno standard di difficoltà piuttosto elevato. Il giocatore, raccogliendo i funghi magici, ha però la possibilità di rendere Mario più alto, più forte e in grado di fare salti più ampi: una volta in modalità "super", Mario può sopportare l'impatto con un avversario, ritornando quindi alle sue dimensioni originarie, pronto per andare alla ricerca di un altro fungo. ■

BUBBLE BOBBLE

Produttore e sviluppatore: Taito
Anno: 1986
Piattaforma originale: Gioco da sala

Caramelle, diamanti, frutta e tantissime bolle

Non è soltanto un gioco di piattaforme ambientato in un mondo fantastico: *Bubble Bobble* può essere considerato un vero e proprio manifesto del game design degli anni Ottanta. Ogni cosa ha il suo preciso senso, e ogni singolo dettaglio è di rara bellezza, a partire dal delizioso design dei due protagonisti, gli scodinzolanti draghetti Bubblun e Bobblun, alla ricerca della propria identità umana perduta nei meandri di un labirinto nelle viscere della Terra. Ma l'intuizione più geniale degli sviluppatori riguarda la dinamica di gioco: i draghetti possono intrappolare i loro buffi nemici sparando bolle che, se fatte scoppiare (meglio tutte assieme, in grandi nuvoloni colorati), elargiscono oggetti bonus di ogni genere. Le bolle possono poi essere usate come (scivolose) piattaforme di fortuna, utili per raggiungere punti altrimenti fuori portata. I 103 livelli del gioco, ognuno dei quali è un piccolo rompicapo compiuto in se stesso, sono disegnati con grande creatività: le piattaforme sono addirittura utilizzate per comporre disegni, o scritte sibilline. Nel suo insieme, poi, il gioco è un unico, enorme puzzle, con statistiche segrete e rigorose che permettono un controllo pressoché totale della situazione agli "iniziati", ma anche divertimento immediato ai giocatori più occasionali, come provano i numerosi remake che omaggiano l'originale anche su Xbox 360, Wii e PlayStation 3. Una vera lezione di game design da parte dell'autore Fukio Mitsuji, purtroppo recentemente scomparso. ■

Il dilemma del gioco cooperativo: chi si butta per primo?

Un codice segreto attivava una modalità (ancora) più ardua

LA FORZA DELL'AMICIZIA

Bubble Bobble è un titolo di fondamentale importanza anche per un'altra ragione: è stato uno dei primi a porre al centro dell'attenzione il concetto di collaborazione tra due giocatori. Non è possibile infatti assistere al vero finale della storia giocando da soli, e inoltre parecchi livelli risultano particolarmente ardui da superare se non affrontati da due giocatori contemporaneamente. ■

Qual è il messaggio nascosto in questo livello?

E CHI SE LA DIMENTICA?

Capita a tutti di ascoltare un motivetto efficace e immediato che poi si continua a ripetere in loop nella propria testa. Chiunque abbia giocato a *Bubble Bobble* ha senz'altro fatto questa esperienza con l'orecchiabile marcetta che accompagna i due draghetti nella loro odissea, un piccolo capolavoro di brio e freschezza musicale. ■

RAINBOW ISLANDS

Produttore e sviluppatore: Taito
Anno: 1987
Piattaforma originale: Gioco da sala

Cosa si nasconde in fondo all'arcobaleno?

A un solo anno di distanza da *Bubble Bobble* Taito tornò nelle sale giochi con un seguito ufficiale che si discostava parecchio dal predecessore. Il gioco era ora a scorrimento verticale verso l'alto, e i draghetti protagonisti del primo capitolo, tornati alle loro sembianze umane, invece delle bolle sparavano arcobaleni, utilizzabili tanto come armi (lanciandoli direttamente contro i nemici, oppure facendoli crollare su di loro) quanto come ponti e scalinate per raggiungere il vertice del livello, prima che l'area di gioco venisse inghiottita dalle acque dell'oceano. *Rainbow Islands* riuscì nel compito di portare nei giochi da sala larga parte di quella complessità alla *Super Mario* che, proprio in quel periodo, stava trionfando su console e home computer. ■

SEMPRE PIÙ INTRICATO

Bubble Bobble era zeppo di segreti, ma *Rainbow Islands* va addirittura oltre. Eliminando un nemico in determinati punti dello schermo questi si tramuta in un diamante, di colore diverso a seconda della zona. Per accedere ai dodici livelli segreti conclusivi, è necessario raccogliere in ciascuna isola del gioco sette diamanti dei sette colori dell'arcobaleno. ■

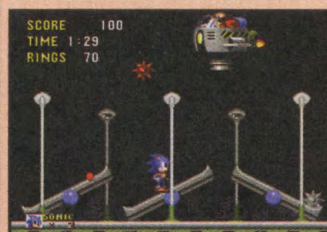
I nemici possono essere eliminati colpendoli direttamente con gli arcobaleni o facendoglieli cadere addosso

SONIC THE HEDGEHOG

Produttore: Sega
Sviluppatore: Sonic Team
Anno: 1991
Piattaforma originale: Sega Megadrive

Un velocissimo porcospino blu entra nel mondo dei videogame

Nel 1991 Sega lanciò *Sonic the Hedgehog* per la sua console a 16 bit, il Megadrive, quasi nello stesso momento in tutto il mondo. Di pubblicazione in contemporanea planetaria, allora, non si sospettava probabilmente neanche l'esistenza, ma questa è solo una delle prove che testimoniano quanto il marchio giapponese credesse nel proprio gioco. E ne aveva ben donde: *Sonic the Hedgehog* aggiornava in modo brillante la classica dinamica dei giochi di piattaforme, aumentando sensibilmente la velocità nei movimenti del personaggio principale. Velocità che, a differenza di quanto accadrà nei titoli successivi della serie, piuttosto che il fine ultimo del gioco è il mezzo per esplorare gli splendidi, enormi livelli. Grazie anche alla bellissima colonna sonora e a un design dei livelli di gran classe, il gioco ebbe un notevole successo, e il porcospino Sonic divenne rapidamente una vera e propria icona. ■

Colori vivaci e un ritmo di gioco tutto nuovo: Sonic diventa subito un'icona

La colonna sonora venne realizzata da un celebre gruppo pop giapponese

CONCEZIONE VERTICALE

Sonic the Hedgehog funziona e appassiona anche grazie a una strutturazione dei livelli diversa dal canone stabilito fino a quel momento dai giochi di Shigeru Miyamoto. Percorrere l'area di gioco in senso verticale è fondamentale: correre mantenendosi nei punti più alti dei grossi livelli assicura la scoperta di passaggi segreti e bonus in grande quantità, anche se l'uscita con il passaggio al livello successivo è sempre all'estrema destra della mappa. ■

SUPER MARIO WORLD

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1990
Piattaforma originale: Super Nintendo

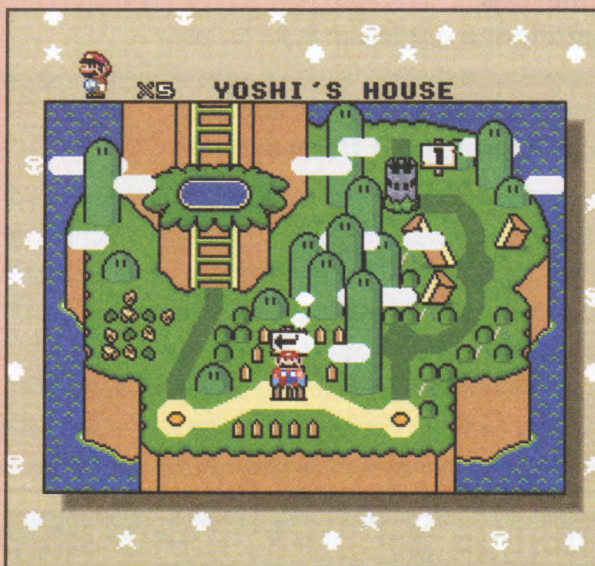
Azioni, interazioni, esplorazioni in un nuovo, grande mondo

La leggenda vuole che il Super Nintendo, lanciato in Giappone in un giorno feriale, avesse avuto nefaste conseguenze sul tasso di assenteismo negli uffici. Il motivo? *Super Mario World.* Abbandonando definitivamente la successione numerica nei titoli della serie, Miyamoto scelse un termine programmatico: "World" non è un'esagerazione, ma una promessa realmente mantenuta grazie ai 96 livelli presenti nel gioco, un numero quasi abnorme per gli standard dell'epoca. Come il predecessore *Super Mario Bros. 3*, anche *Super Mario World* presenta una mappa con struttura aperta, ma si spinge oltre: l'accento sulla libertà lasciata al giocatore nella selezione del livello da affrontare era più marcato, offrendo una panoramica su un mondo mai così esteso e variegato. Il sistema di gioco non venne modificato, ma arricchito con classe e maestria dal team di quello che stava per diventare il più celebre game designer del mondo. Miyamoto incluse infatti nel cast dei personaggi il dinosauro Yoshi, allo stesso tempo potenziamento e mezzo di locomozione, per rinnovare lo stile di gioco senza tradirne lo spirito: un ulteriore tocco di tenerezza a un mondo già di per sé dolcissimo ma mai stucchevole, con le sue grotte di cioccolata e le sue foreste zeppe di passaggi segreti. ■

Yoshi è solo la punta dell'iceberg delle novità di *Super Mario World*

Il delizioso stile grafico del gioco rende il mondo delle piattaforme luminoso e nitido come non mai

IL SOGNO DEL VOLO

Le novità di *Super Mario World* non si esauriscono con Yoshi, ma prevedono anche un nuovo costume per l'idraulico Mario, un semplice mantellino giallo che ha però notevoli ripercussioni sui suoi movimenti e di conseguenza nella costruzione dei livelli. Grazie al mantello Super Mario può fluttuare per esplorare l'area di gioco con rinnovate risorse, e con un tocco dell'eterno fascino del volo. ■

I giocatori chiamano le mappe di raccordo hub, come quelli degli aeroporti

SUPER MARIO AMATORIALE

Super Mario World vantava una serie di elementi (tipi di piattaforme, avversari, regole di gioco) talmente efficaci e d'impatto da spingere tantissimi hacker con velleità da game designer su PC a costruire sempre nuovi set di livelli per il gioco. Una pratica senz'altro illecita ma che denota grande passione, e che ha prodotto dozzine di *Super Mario World* apocrifi e centinaia e centinaia di livelli, spesso di grande originalità. ■

NEBULUS

Produttore: Hewson
Sviluppatore: John M. Phillips
Anno: 1987
Piattaforma originale: Commodore 64

Un felice matrimonio tra enigmi e piattaforme

A metà degli anni Ottanta spesso bastavano un improbabile eroe e una progettazione dei livelli ricercata per dare un tocco unico e originale a un gioco di piattaforme. *Nebulus* aveva entrambe queste caratteristiche: il protagonista era una ciondolante creatura aliena chiamata Pogo, che aveva il compito di scalare otto torri a base circolare, correndo e saltellando su impervie scalinate, instabili passerelle e particolari ascensori. Ognuna delle torri era un vero e proprio rompicapo, da risolvere facendo affidamento sui propri riflessi e sulla propria memoria. Difficile e complessa ma assai appagante, la "missione impossibile" di Pogo riesce ancora oggi a essere fresca e coinvolgente, come ai tempi della pubblicazione. ■

Pogo è un eroe bizzarro ma decisamente simpatico

DONKEY KONG COUNTRY

Produttore: Nintendo
Sviluppatore: Rare
Anno: 1994
Piattaforma originale: Super Nintendo

Una famiglia di primati per riconquistare il primato

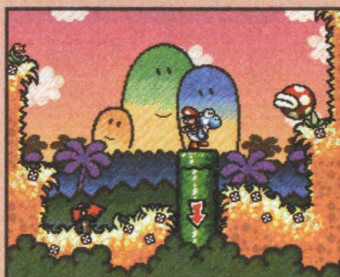
Il rilancio di Donkey Kong passa dall'Inghilterra, patria di Rare, il team scelto da Nintendo per riportare in azione il suo scimmione, inattivo da circa dieci anni. *Donkey Kong Country*, realizzato per Super Nintendo, puntava a distrarre i giocatori dall'imminente arrivo della PlayStation e dal ritardo del lancio sul mercato del Nintendo 64. Per questo gli sviluppatori si affidarono a una realizzazione tecnica di grande impatto, che sfruttava elementi modellati in 3D su computer con potenti chip grafici in seguito importati in due dimensioni sulla console a 16 bit della Nintendo. Una splendida colonna sonora e tanti piccoli segreti accompagnavano Donkey e il suo comprimario Diddy Kong nella loro avventura a caccia di banane, in sella a rinoceronti, struzzi e perfino pesci spada. Il selvaggio gorilla aveva ancora un forte impatto sul pubblico dei giocatori, come testimoniarono gli 8 milioni di copie vendute in tutto il mondo. ■

Lo stile grafico è un perfetto esempio di pre-renderizzazione

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1995
Piattaforma originale: Super Nintendo

Quando la cavalcatura surclassa il cavaliere

Dare un seguito a *Super Mario World*, uno dei migliori giochi di piattaforme di tutti i tempi, non era certo un'impresa da poco. Shigeru Miyamoto decise quindi di sbizzarrirsi creando un gioco molto particolare, caratterizzato da uno stile grafico dai toni pastello, quasi scarabocchiati a gessetto e carboncino. Per l'occasione Mario venne addirittura relegato a un ruolo da comprimario lasciando la ribalta a Yoshi, il buffo dinosauro di *Super Mario World*, ora in grado di mangiare i nemici e trasformarli in uova da... usare come missili. Nel 1995 ormai gli stravaganti reami incantati non erano più una novità, eppure *Yoshi's Island* riuscì a sorprendere gli appassionati del genere con le sue mille trovate bislacche, assurde e imprevedibili. ■

Gli Yoshi sono creature buone e affidabili

SUPER MARIO 64

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1996
Piattaforma originale: Nintendo 64

L'eroico idraulico che scoprì la terza dimensione

Nel mondo dei videogiochi ci sono passaggi, momenti e suggestioni che si imprimono indelebilmente nella memoria. La prima corsa a perdifiato nel cortile del castello in *Super Mario 64*, per esempio, fu per molti una vera e propria rivelazione. Ma *Super Mario 64*, al di là dei ricordi dei videogiocatori, fu un titolo rivoluzionario per tutta l'industria del divertimento elettronico. Le abilità ginniche del protagonista, in questo titolo, erano più smaglianti che mai. A spasso tra i giardini del castello della sua adorata principessa Peach, Mario prendeva pian piano confidenza con le sue nuove abilità da funambolo: un balzo concluso con una scivolata o con un tuffo di pancia, un triplo salto mortale accompagnato da un gridolino di gioia, una scalata verso l'alto rimbalzando tra due muri ravvicinati. Il sistema di controllo del gioco è realmente pensato per dare piena libertà di movimento in 3D, e allo stesso tempo per gestire il punto di vista delle inquadrature in tempo reale, senza interrompere l'azione, grazie a una serie di pulsanti appositi. La principale preoccupazione di Shigeru Miyamoto era di riuscire a garantire nel mondo tridimensionale il giusto ritmo, come nei giochi 2D: in caso contrario, la magia di Mario sarebbe andata perduta. Ma tutto nel gioco funziona alla perfezione: la qualità e la varietà dei livelli esplorabili sono di prim'ordine, e la non linearità dell'azione consente al giocatore di spaziare liberamente per l'area di gioco, scegliendo missioni e cimenti nell'ordine preferito. Per queste e molte altre ragioni *Super Mario 64* gettò la concorrenza nello sconforto, diventando sin da subito uno scomodissimo termine di paragone per tutti. ■

FINESTRE SU MONDI LONTANI

La corsa iniziale nel cortile del castello è uno dei momenti più memorabili di *Super Mario 64*, ma le vere sorprese arrivavano solo dopo aver varcato il portone di ingresso. Entrando nei quadri appesi alle pareti Mario si affacciava su nuovi mondi, ognuno con un "tema" differente: la neve, la lava, il mare, gli abissi, la casa stregata, la grotta, la piramide, la torre, il cielo... ■

Con il puntatore a forma di mano era possibile afferrare il faccione di Mario e stropicciarne un po' i lineamenti

Per giustificare la possibilità di cambiare il punto di vista, Nintendo diede vita alla figura del cameraman Lakitu

Grazie al cappello alato, Mario poteva volare in piena libertà

MARIO COME ALICE

Il castello di Peach custodiva numerosi segreti che solo i giocatori più testardi e curiosi erano in grado di scoprire. Poteva trattarsi di un muro invisibile da oltrepassare per avere accesso a un'area segreta, di un personaggio da sfidare in una gara, di un enigma da risolvere o di un dispettoso coniglietto da acciuffare, omaggio ad "Alice nel paese delle meraviglie" di Lewis Carroll. ■

NIGHTS: INTO DREAMS...

Produttore: Sega
Sviluppatore: Sonic Team
Anno: 1996
Piattaforma originale: Sega Saturn

Il sogno a occhi aperti di Sega si scontra con la realtà

Le rotte di volo del protagonista di *Nights: Into Dreams...* sono vincolate alla struttura a due dimensioni del gioco

Pubblicato nell'estate del 1996, *Nights: Into Dreams...* ebbe un pizzico di sfortuna nella scelta dei tempi per farlo uscire nei negozi. Poche settimane prima c'era stato il lancio di *Super Mario 64* per il neonato Nintendo 64: invece di controbattere con Sonic, Sega ideò un nuovo personaggio, il giullare Flute, protagonista di un gioco d'azione con elementi tipici dei giochi di piattaforme, intento a esplorare nuovi territori e spazi celesti. Il titolo affascina proprio grazie alla sensazione di libertà e leggiadria data dal fluttuare in voli onirici del protagonista, ma risente della struttura a due dimensioni che ne riduceva decisamente le ambizioni di fronte al formidabile concorrente di Nintendo. ■

LASCIATE DORMIRE I SOGNI

Nights: Into Dreams... divenne un cult con un piccolo ma determinatissimo seguito di fan, che chiesero a Sega per oltre un decennio un seguito alle avventure di Flute. Ma quando arrivò finalmente il momento del discreto sequel *NiGHTS: Journey of Dreams* per Wii, del 2007, quegli stessi fan non risposero all'appello, reputandolo non all'altezza del predecessore. ■

RAYMAN

Produttore e sviluppatore: Ubisoft
Anno: 1995
Piattaforma originale: Atari Jaguar

Dalla Francia arriva un eroe destinato a lasciare il segno

A soli 25 anni il game designer francese Michel Ancel ricevette simbolicamente le chiavi di Ubisoft. La casa parigina chiese ad Ancel quale premio di produzione volesse, e lui si fece regalare una sede distaccata a Montpellier dove sviluppare i propri giochi. Le ragioni di un simile trattamento furono dovute allo straordinario successo ottenuto da *Rayman*, un gioco di piattaforme vecchissimo stile, tutto in due dimensioni, ma dagli splendidi fondali, con sprite di dimensioni generose e scelte cromatiche morbidissime. Pubblicato in origine sulla sfortunata console Atari Jaguar, *Rayman* venne rapidamente convertito per tantissimi altri sistemi, e grazie al suo successo Ubisoft divenne in breve tempo il terzo incomodo che contrastava lo strapotere dei publisher statunitensi e giapponesi. ■

L'arma principale di *Rayman* è il pugno, che può essere lanciato a grande distanza

I mondi di *Rayman* sono caratterizzati dai fondali disegnati a mano

L'eroe di Ubisoft può utilizzare i capelli a mo' di elica per planare verso le piattaforme

SONIC ADVENTURE

Produttore: Sega
Sviluppatore: Sonic Team
Anno: 1998
Piattaforma originale: Sega Dreamcast

Quando il porcospino blu provò a salvare Sega

Con la propria nuova console Dreamcast Sega non commise l'errore che con tutta probabilità aveva affossato definitivamente il Saturn: la mancata pubblicazione di un innovativo gioco di piattaforme dedicato a Sonic. Quando il Dreamcast arrivò nei negozi giapponesi bastò aspettare solo qualche settimana per godersi finalmente il primo gioco di Sonic in 3D, ovvero *Sonic Adventure*. I creatori del Sonic Team approfondirono l'idea, già presente in *Super Mario 64*, di una grande mappa centrale da cui accedere ai vari mondi. Naturalmente, trattandosi di un'avventura del porcospino blu, velocità e cura grafica erano come al solito in primo piano. Furono introdotti anche molti nuovi personaggi, che consentivano di variare il ritmo e rendere la dinamica dell'azione meno prevedibile. Lungi dall'essere il gioco di piattaforme perfetto, *Sonic Adventure* riuscì comunque a far vivere l'eroe di Sega in un mondo 3D con competenza e convinzione. ■

In alcune sezioni di gioco Sonic è ripreso frontalmente: il giocatore deve solo continuare a correre mantenendo lo stick di controllo nella stessa direzione

TUTTO IN FAMIGLIA

Sonic Adventure, come il secondo e il terzo episodio della serie in 2D per Megadrive, propone una nuova schiera di animaletti antropomorfi da controllare per affrontare i livelli. Oltre ai già noti Knuckles l'echidna e Tails la volpe ci sono Amy Rose, Big il gatto e tanti altri ancora. Nessuno, tranne forse il rosso Knuckles, è azzeccato quanto il carismatico padrone di casa, ma i fan apprezzarono ugualmente che l'universo di Sonic si stesse popolando alla stregua di quello di Mario. ■

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

Produttore: Nintendo
Sviluppatore: HAL Laboratory/Flagship
Anno: 2004
Piattaforma originale: Nintendo Game Boy Advance

Un eroe a tutto tondo per grandi e piccini

Nata nel 1992 dalla fervida mente del designer Masahiro Sakurai, la saga di Kirby è tra le più amate e apprezzate dai fan di Nintendo. I vari episodi della serie, realizzati per le principali console portatili e domestiche di Nintendo, sono tutti estremamente riusciti. Uno dei migliori, e forse il più ispirato in assoluto, è *Kirby & the Amazing Mirror*, un'avventura a piattaforme dai toni dolcissimi ambientata in un mondo fatto di illusioni, realtà parallele e paradossi geografici. Per trovare la via d'uscita in questo onirico labirinto Kirby può contare sulla sua agilità, sulla capacità di risucchiare i nemici per assorbirne i poteri e, per l'occasione, addirittura su un telefono cellulare con il quale chiamare tre suoi alter ego per farsi aiutare nelle situazioni più spinose. ■

Kirby è addirittura capace di volare!

La caratterizzazione del personaggio è formidabile

KIRBY IN COMPAGNIA

Kirby & the Amazing Mirror è uno degli episodi più curiosi della serie tra i tanti pubblicati nel corso degli anni per le console Nintendo. A renderlo speciale contribuisce in maniera determinante non solo la sfavillante grafica, ma anche e soprattutto la modalità multiplayer che consente a quattro giocatori, ognuno al comando di un Kirby di colore diverso, di collaborare attivamente per risolvere il mistero dello Specchio incantato. ■

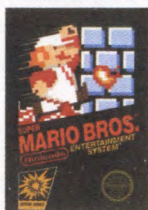
LE SERIE

1985 1986 1987 1988 1989 1990

SAGHE MEMORABILI

In queste pagine viene tracciata l'evoluzione cronologica dei giochi di piattaforme ambientati in reami incantati, partendo da *Super Mario Bros.* e arrivando fino al 2008. L'attenzione è focalizzata soprattutto sulle serie dedicate a mascotte apprezzate dal grande pubblico: Sonic, Mario, Alex Kidd, Crash Bandicoot e tutti gli altri personaggi che popolano mondi magici, realtà parallele e universi fanciulleschi.

SUPER MARIO BROS.

Il mondo dei videogiochi cambia per sempre: l'idraulico di Nintendo parte per l'avventura in un mondo fiabesco e incantato.

SUPER MARIO BROS. 2 [GIAPPONE]

Nintendo pubblica in fretta e furia, inizialmente soltanto in Giappone, un seguito costruito sulle salde fondamenta dell'originale ma di particolare difficoltà.

SUPER MARIO BROS. 2 [USA/EUROPA]

L'episodio più curioso della saga di *Super Mario Bros.* In Giappone il gioco non apparteneva alla serie: venne riadattato graficamente per incorporare Mario e soci e portare così in Occidente un sequel più godibile del *Super Mario Bros. 2* nipponico.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Sega, alla ricerca di una mascotte in grado di dare filo da torcere a Super Mario, architetta un gioco di piattaforme dai toni fantastici.

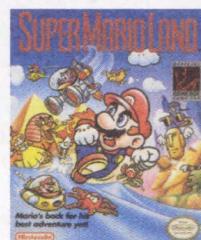
ALEX KIDD: THE LOST STARS

Uno degli episodi più brillanti della saga, nato originariamente come coin-op da sala giochi e successivamente convertito per Sega Master System. Le idee veramente originali sono poche, ma il titolo è realizzato con collaudato e sicuro mestiere.

SUPER MARIO BROS. 3

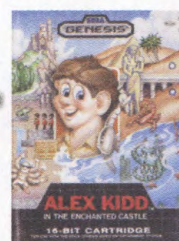
Mario scopre i poteri di tanti nuovi costumi, come quello da procione, che gli consentono di esplorare i livelli con maggiore libertà. Dopo un episodio di transizione, Nintendo comincia a espandere i confini del genere.

SUPER MARIO LAND

Mario passa dai televisori al piccolo schermo del Game Boy: l'avventura è ambientata in un mondo lontano dal Regno dei funghi.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Alex Kidd arriva su Megadrive per la sua prima avventura a 16 bit. La rinnovata veste grafica non è sufficiente per compensare la mancanza di novità nella struttura di gioco, praticamente immutata rispetto agli episodi precedenti.

ALEX KIDD: HI-TECH WORLD

Sega adatta per il mercato occidentale un gioco giapponese intitolato *Anmitsu Hime* in un episodio della serie di Alex Kidd, apprezzato solo dai fan.

SUPER MARIO WORLD

L'icona di Nintendo entra nell'era dei 16 bit: il risultato viene immediatamente acclamato come una vera pietra miliare del genere.

1995

1992

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Questo spin-off della saga di *Shinobi*, accolto freddamente, finì per chiudere in sordina la saga di Alex Kidd.

JAMES POND: UNDERWATER AGENT

Il simpatico James Pond venne considerato addirittura il Super Mario dell'Amiga. I giochi che lo vedono protagonista furono molto apprezzati dai fan del genere.

1991

1991 1992 1993 1994 1995 1996

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Senza dubbio uno dei migliori giochi di piattaforme di sempre, dallo stile grafico sensazionale e con l'azzeccato utilizzo degli Yoshi nella trama.

SONIC THE HEDGEHOG

Chiusa la saga di Alex Kidd, Sega regala al mondo dei videogiochi un nuovo e carismatico eroe: il porcospino più veloce di tutti i tempi.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sonic torna sugli schermi in compagnia di un nuovo amico, un volpino a due code di nome Tails. Presenta una avvincente modalità a due giocatori.

SONIC CD

Sega utilizza la sua carismatica mascotte per dare spessore al catalogo dei giochi per il Mega CD, una periferica per Megadrive che non ottiene un grande successo. *Sonic CD* è in ogni caso uno dei migliori episodi della serie.

SUPER MARIO 64

Mario è il protagonista assoluto di una storia senza tempo che rinnova completamente il genere, indicando anche la strada da seguire per il futuro.

2002

SONIC THE HEDGEHOG 3

Le novità di rilievo rispetto agli episodi precedenti non sono molte, ma i fan sembrano non curarsene, anche perché la qualità complessiva resta di livello elevato.

1998

1997

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

Il seguito di *Super Mario Land* è un vero e proprio tour de force tecnologico: l'hardware del Game Boy è costretto agli straordinari per un'avventura di ampio respiro, che migliora l'originale sotto tutti i punti di vista.

CRASH BANDICOOT

Anche Sony cercò di supportare il lancio della sua PlayStation con una mascotte: tra le tante candidate spiccava il buffo peramele Crash.

SONIC & KNUCKLES

Per la prima volta è possibile controllare Knuckles, l'echidna rossa che aveva esordito nel terzo episodio della serie.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Il capitolo conclusivo della serie di James Pond è impreziosito da un potenziamento molto originale: un paio di stivali incantati per camminare su pareti e soffitti.

1999

JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD

L'eroico James Pond torna a far danni in una missione improbabile, ancora più folle e brillante di quella dell'anno precedente. Senza dubbio l'episodio più riuscito della serie.

UNA CARTUCCIA DENTRO L'ALTRA

La cartuccia di *Sonic & Knuckles* poteva essere agganciata a quella di *Sonic the Hedgehog 3*; in questo modo i due episodi si univano per formare un unico gioco.

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

Terzo e ultimo capitolo, non particolarmente ispirato, della saga di *Donkey Kong Country*. La veste grafica del gioco, ormai, non stupiva più nessuno...

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY KONG'S QUEST

Il successo del primo episodio spinse Rare a sviluppare in fretta e furia un seguito basato largamente sull'originale.

WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

Un seguito sorprendente: il ruolo di protagonista stavolta non spetta a Mario ma alla sua nemesi, il prepotente e avido Wario, da questo momento in poi titolare della serie sulle console portatili.

DONKEY KONG COUNTRY

Il gorilla di Nintendo scende sul terreno di Mario e si cimenta in un'avventura a scorrimento. La superba veste grafica del gioco fece a suo tempo gridare al miracolo.

SUPER MARIO SUNSHINE

Nonostante una buona progettazione dei livelli, un'ottima veste grafica e alcune trovate piuttosto ispirate, come il bizzarro zainetto idraulico, il seguito di *Super Mario 64* non riesce a innovare la formula di gioco dell'originale.

SONIC ADVENTURE

Anche per Sonic arriva il momento dell'esordio nel mondo delle tre dimensioni, per la gioia dei fan del porcospino blu di Sega.

SONIC ADVENTURE 2

Vengono corrette molte delle imperfezioni dell'episodio precedente, e la formula di base si arricchisce di alcune dinamiche di gioco inedite: è possibile vestire i panni sia dei buoni che dei cattivi.

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Il secondo episodio della serie migliora in tutto e per tutto l'originale, dalla veste grafica fino alla progettazione dei livelli.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Uno dei migliori giochi di piattaforme per PlayStation. Fu l'ultimo della serie, ideato e sviluppato da Naughty Dog, gli autori del capitolo originale.

CRASH FUORI CONTROLLO

La serie di Crash Bandicoot, dopo i primi tre episodi ideati da Naughty Dog, passò ad altri team di sviluppo che anno dopo anno ne fecero scemare sempre più la popolarità, con tanti capitoli poco ispirati e apprezzati solo dai fan più accaniti del simpatico peramele.

DONKEY KONG 64

Anche per Donkey, come per Sonic, arriva il momento del salto nella terza dimensione. Il gorilla è il protagonista assoluto di un gioco di piattaforme non molto originale ma piuttosto ben riuscito.

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Naughty Dog, il team di sviluppo di *Crash Bandicoot*, torna al successo con uno splendido gioco per PlayStation 2, reso memorabile dalla ricchezza di idee.

2003 2004 2005 2006 2007 2008

NEW SUPER MARIO BROS.

Arriva su DS la prima vera avventura bidimensionale di Super Mario dai tempi di *Super Mario World* e di *Yoshi's Island. New Super Mario Bros.* è un gioco particolarmente riuscito, e ogni livello nasconde almeno una sorpresa.

SUPER MARIO GALAXY

Con ogni probabilità, uno dei migliori giochi di piattaforme di tutti i tempi: il Regno dei funghi va ormai stretto a Super Mario, che decide di esplorare lo spazio alla ricerca di nuove, incredibili avventure. Un seguito del gioco è previsto per il 2010.

2010

SONIC E GLI ANELLI SEGRETI

La mascotte di Sega arriva a tutta velocità sul Wii di Nintendo con un felicissimo episodio non collegato alla serie principale e ambientato in un mondo da fiaba ispirato a "Le mille e una notte".

2009

SHADOW THE HEDGEHOG

Nel tentativo di stimolare la fantasia degli appassionati, Sega decise di sviluppare un nuovo gioco della serie di Sonic assegnando però il ruolo di protagonista alla sua nemesi, Shadow.

SONIC HEROES

Primo titolo della serie pensato per essere pubblicato su più console, *Sonic Heroes* si allontana in maniera piuttosto decisa dalla struttura di *Sonic Adventure.*

SONIC THE HEDGEHOG

L'omonimo del capostipite della serie costituisce anche il punto più basso della storia di Sonic, tanto che Sega arrivò perfino a scusarsene con i fan.

SONIC UNLEASHED

Il seguito del disastroso *Sonic the Hedgehog* è un discreto gioco d'azione che ha pochissimi punti di contatto con gli episodi originali dei primi anni Novanta.

CONGA GIOCATTOLO

Tra il 2003 e il 2004 Nintendo, in collaborazione con Namco, pubblicò un gioco musicale ispirato a Donkey Kong. Il controller era costituito da una coppia di bonghi giocattolo, da percuotere a ritmo di musica, e venne successivamente utilizzato per dare una marcia in più a *Donkey Kong: Jungle Beat.*

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

Nintendo torna a occuparsi in prima persona di Donkey Kong e regala ai giocatori un'avventura nostalgicamente bidimensionale basata su un sistema di controllo molto particolare, tramite i bonghi di *Donkey Konga.*

DAXTER

La serie di *Jak & Daxter* sbarca su PSP con un episodio particolare e molto ben riuscito, dove l'azione e gli enigmi cervellotici la fanno da padrone. Nel ruolo di protagonista questa volta troviamo Daxter, la spalla di Jak.

JAK 2: RENEGADE

Rispetto al gioco originale questo episodio è ambientato in contesti urbani tetri e deprimenti, e lo stesso Jak si trasforma in un eroe bello e dannato.

JAK 3

Costruito sulla falsariga di *Jak 2: Renegade*, il terzo episodio della serie non presenta novità di rilievo e accentua i toni bui e cupi del capitolo precedente. I punti di contatto con la saga di *Grand Theft Auto* quasi non si contano.

STATUS QUO

Salti evolutivi

Dalle novità delle serie più famose alle innovazioni tecnologiche più o meno fortunate, passando per l'inarrestabile boom delle originali produzioni indipendenti: qualche consiglio per orientarsi tra i platform game moderni.

A differenza di alcuni dei generi dei primordi, il gioco di piattaforme ha mantenuto una sua forte identità e un impatto costante sul pubblico. Certo, si è passati dalla grafica monocromatica ai poligoni ricoperti di vivacissime texture; o a schermate sì bidimensionali, ma tanto ricche di colori e di dettagli da sembrare veri e propri quadri in movimento; eppure le dinamiche di gioco sono rimaste pressoché invariate nel corso del tempo, a conferma dell'efficacia dell'idea di base e del potenziale ludico di un'azione semplice come il salto.

EROI DECADUTI...

Dinamiche di gioco a parte, qualcosa è sicuramente cambiato per alcune delle icone e delle mascotte storiche del genere, che in qualche caso sembrano segnare il passo a causa di titoli privi di spunti innovativi e tesi esclusivamente a sfruttare la notorietà del personaggio. È il caso di Sonic, sempre più spesso testimonial di lusso per giochi la cui qualità è andata scemando di anno in anno fino all'imbarazzante *Sonic the Hedgehog* (2006) e agli anonimi *Sonic Unleashed* (2008) e *Sonic e il Cavaliere Nero* (2009), con l'eccezione del godibile *Sonic e gli anelli segreti* (2007). Anche se i fan sono disposti ad accogliere sempre caldamente il loro eroe, il resto del pubblico pretenderebbe molto di più da uno dei dieci personaggi dei videogame più popolari della storia. La pochezza di *Crash: Mind Over Mutant* (2008) e di *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon* (2008) sembrano confermare che per molte

PARADOSSO TEMPORALE

Braid, realizzato per PC e per Xbox 360, è un ottimo esempio di titolo che si richiama felicemente al passato del genere, pur tenendo presente tutte le innovazioni che si sono succedute nel corso degli anni. L'apparenza è quella di un gioco standard di piattaforme bidimensionali, ambientato in un mondo sognante pieno di mostriciattoli da eliminare con un salto sulla loro testa. In realtà, ognuna delle aree del gioco offre al protagonista la possibilità di manipolare il tempo: a volte l'inversione del flusso temporale riguarda solo i nemici, a volte il tempo avanza muovendo verso destra e va a ritroso puntando a sinistra, e così via. La trama ruota attorno al concetto del ricordo e della memoria, e si armonizza in modo molto efficace con l'azione di gioco. ■

L'ispirata grafica del fumettista David Hellman ha notevolmente contribuito al successo di *Braid*

***Sonic Unleashed* ha pagato alcune innovazioni poco convincenti, come la trasformazione del protagonista in porcospino mannaro**

SULLE ALI DEL VENTO

Sviluppato dal team Frontier Developments (fondato e tuttora diretto dal designer David Braben, coautore nel 1984 del leggendario simulatore di commercio interstellare *Elite*), e pubblicato tramite WiiShop, il negozio online allestito da Nintendo per i possessori di Wii, *LostWinds* ne è diventato in breve tempo uno dei titoli più scaricati. Il gioco si può completare in qualche ora, ma il prezzo del biglietto del viaggio è ridotto e non fa rimpiangerne l'acquisto. *LostWinds* ha infatti l'innegabile merito di fondere alla perfezione le classiche meccaniche dei giochi di piattaforme con il metodo di controllo del Wii, grazie al quale è possibile far interagire in modo nuovo il piccolo protagonista, il vento (onnipresente nel mondo di gioco) e gli elementi dello scenario. ■

***LostWinds* è un gioco rilassante e dall'atmosfera unica**

vecchie glorie i tempi sono particolarmente cupi, e che forse è arrivato il momento di dare spazio ad avventure nuove di zecca, come l'esilarante *LittleBigPlanet* per PlayStation 3 (2008).

...ED EROI INOSSIDABILI

Ci sono però importanti eccezioni. Ubisoft ha lanciato a fine 2008 una nuova trilogia di *Prince of Persia*, che reinventa l'immaginario della saga in maniera così creativa da riuscire a convincere anche i più scettici. Fedele all'azione acrobatica dei predecessori, il nuovo episodio della serie trae beneficio da un'ambientazione molto più fantastica che non in passato. La grafica sfrutta una tecnica chiamata *toon shading*, che rende la presentazione visiva assai fumettistica, e trama e personaggi retrocedono nel tempo fino ai culti e alla mitologia mediorientali di tre millenni fa. L'attenzione profusa nello sviluppo del gioco, accolto

Con *Le sabbie del tempo* Ubisoft ha dimostrato che *Prince of Persia* era adatto anche al 3D

con entusiasmo da pubblico e critica, ha certamente dato i suoi frutti.

Anche Nintendo, criticata da alcuni giocatori di lungo corso per la svolta "pop" e per la sua nuova filosofia "giochi per tutta la famiglia", ha sorpreso tutti rinnovando con ritrovato vigore la sua serie ammiraglia, e cioè quella dedicata a Mario. La cura nei dettagli e l'instancabile lavoro di rifinitura hanno fatto di *New Super Mario Bros.* per Nintendo DS (2007) e di *Super Mario Galaxy* per Nintendo Wii (2008) due titoli fondamentali: il primo, per le nuove idee elaborate a partire dalle dinamiche di gioco del capostipite; il secondo, per la carica di innovazione che si respira a ogni passo nello spazio compiuto dal leggendario idraulico. Se ne riparlerà tra qualche pagina.

FOGLIE PSICHEDELICHE

Per quanto atipico e bizzarro, *PixelJunk Eden* affonda le sue radici nel fertile terreno comune da cui sono germogliati nel corso degli anni i migliori giochi di piattaforme. Realizzato da Q-Games e pubblicato da Sony, il gioco pone in effetti l'accento sull'eliminazione degli avversari e sul reperimento di speciali oggetti, ma saltellare da una piattaforma similvegetale o rocciosa all'altra, dondolandosi con una sorta di rampino estensibile, rimanda immediatamente con la memoria ai fasti di un passato in cui la precisione millimetrica e la capacità di giudicare in anticipo l'esito dei salti erano fondamentali per la buona riuscita nel gioco. ■

IL RECUPERO DELLA TRADIZIONE...

È interessante notare, in ogni modo, quanto la ricerca di novità e la cura nelle rifiniture siano andate di pari passo con la celebrazione e il recupero di un passato illustre e degno di essere conservato e tramandato. I nuovi canali di vendita online hanno favorito la proliferazione di conversioni e/o emulazioni delle vecchie glorie del genere: i primissimi episodi delle serie dedicate a Mario e a Sonic, tanto per fare un esempio. Questo fenomeno va di pari passo con la reinterpretazione di titoli classici: un costante flusso di rielaborazioni grafiche e strutturali che ha trovato sempre più spazio nelle moderne console e nei PC, come nel caso di *Bubble Bobble Plus!* di Taito (2009). I remake non escono soltanto dai canali privilegiati dei grandi produttori, ma anche dal fittissimo sottobosco amatoriale: si tratta di omaggi resi da programmatori più o meno esperti ai classici o a qualche titolo ingiustamente caduto nel dimenticatoio, secondo il gusto personale. A volte con ingenuità, altre volte con guizzi di genio e una libertà di interpretazione non sempre concessa ai team di sviluppo al lavoro su licenze ufficiali.

...E L'AVANZATA DELLE NUOVE LEVE

A metà tra le grandi case di produzione e gli amatori c'è un'altra importante realtà: quella dei piccoli team di sviluppo indipendenti, che in molti ritenevano destinati a scomparire e che invece hanno trovato proprio nei giochi di piattaforme nuovo fermento e occasioni di affermazione. È stato il celebre *Braid* di Jonathan Blow a sancire una volta per tutte l'importanza di questa nuova generazione di designer e programmatori, alcuni dei quali hanno successivamente trovato spazio tra i grandi del settore grazie, ancora una volta, a innovativi giochi di piattaforme, come *LostWinds* per Wii e *PixelJunk Eden* per PlayStation 3. ■

LA DIFFICILE ARTE DEL REMAKE

Contrariamente a quanto accade con numerosi remake di giochi storici, *Bubble Bobble Neo!* per Xbox 360, noto come *Bubble Bobble Plus!* su Wii, è un tentativo convinto e in fin dei conti riuscito di riannodare i fili con il passato. Il gioco prodotto da Taito recupera infatti in toto la struttura del primo, storico *Bubble Bobble*, ma può essere giocato da quattro persone contemporaneamente. Ai cento round classici se ne aggiunge un altro centinaio, con la possibilità di acquistarne altri ancora a piacimento. Grazie anche allo stile grafico rispettoso dell'originale, il titolo risulta assolutamente imperdibile per gli appassionati. ■

Draghetti, bolle e mostri coloratissimi: un vero tuffo nel passato

Solo i nostalgici della prima PlayStation tifano ancora per Crash

STATUS QUO

SUPER MARIO GALAXY

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 2007
Piattaforma: Nintendo Wii

Mario è in grado di nuotare, ma nel corso del gioco può acquisire molti nuovi poteri

Quando sembra che tutto sia già stato visto e giocato, ecco rispuntare Mario...

Ci sono pianeti di tutte le dimensioni, ciascuno con particolari caratteristiche

Super Mario Galaxy ha debuttato a distanza di quasi un anno dal lancio della console Wii. In questo episodio, il terzo interamente in tre dimensioni dopo *Super Mario 64* (per Nintendo 64) e *Super Mario Sunshine* (per GameCube), il baffuto idraulico affronta questa volta lo spazio, tra pianeti e asteroidi dalla forma bizzarra, ciascuno con elementi grafici propri e un campo gravitazionale a sé stante, in grado di influenzare le modalità di gioco. Proprio il comportamento variabile della gravità di questi piccoli microcosmi ripensa dalle fondamenta il concetto di gioco di piattaforme, ma l'iniziale senso di vertigine che si prova camminando a testa in giù viene prontamente bilanciato dall'immediatezza dell'accurato sistema di controllo. Per avere successo nella sua missione esplorativa Mario si affida come sempre a ciò che sa fare meglio, ovvero correre e saltare. L'uso del telecomando Wii, dotato di un accelerometro e di un puntatore a infrarossi, consente di sferrare un attacco rotante; tramite il puntatore è poi possibile manipolare un cursore a forma di stella per raccogliere delle Astroschegge e spararle in direzione degli avversari o di elementi interattivi dello scenario. La vastità e la varietà delle situazioni di gioco consente a *Super Mario Galaxy* di sbaragliare qualunque gioco di piattaforme concorrente, tanto che una rivista del settore, per esprimere con forza il concetto, ha dato come voto al gioco un eloquente 11/10. *Super Mario Galaxy* è un'esperienza unica ma ripetibile, dal momento che anche completando il gioco non viene meno il piacere di riprenderlo, anche per rifare un solo livello. ■

GIOCO A DUE

In *Super Mario Galaxy* un secondo giocatore può intervenire nell'azione: non guidando un secondo personaggio bensì un secondo puntatore, controllato da un altro telecomando Wii. I creatori del gioco hanno previsto questa opzione per consentire anche a un giocatore poco abile di impersonare Mario, grazie all'aiuto di un supporter impegnato a lanciare le Astroschegge contro gli avversari. ■

SUPER MARIO VECCHIO E NUOVO

New Super Mario Bros. (2006), per Nintendo DS, è invece il nuovo titolo di riferimento per i platform a due dimensioni. Grazie alla grafica realizzata con poligoni ibridati a pixel, il gioco aggiorna una formula di intrattenimento collaudata da anni restituendole la freschezza delle origini. L'avventura di Mario per la console portatile di Nintendo è disponibile anche per Wii. ■

Aspettando il vero seguito, ci si può sollazzare con l'interludio offerto dall'ottimo *New Super Mario Bros. Wii*

L'arcinemico Bowser è circondato da sempre nuovi e buffissimi tirapiedi

Mario non è solo un personaggio simbolo dei videogame, ma anche una garanzia di qualità

PRINCE OF PERSIA

Produttore: Ubisoft
Sviluppatore: Ubisoft Montreal
Anno: 2008
Piattaforme: Microsoft Xbox 360, PC Windows, Sony PlayStation 3

Il Principe di Persia risorge dalle proprie ceneri, come l'Araba Fenice

Per la terza volta la saga del Principe riparte da zero, e stavolta cambia pelle per restare al passo con miti e mode del momento. Un (futuro) principe e una principessa in un reame incantato pieno di insidie e trabocchetti sono gli elementi chiave anche di questa edizione, ma stavolta i due personaggi affrontano insieme l'avventura, collaborando nei momenti in cui non potrebbero affrontare le sfide del gioco da soli. In realtà il giocatore controlla direttamente Elika, che possiede prodigiosi poteri magici, soltanto durante i combattimenti: la principessa, pronta ad acchiappare l'eroe ogniqualvolta perda l'appiglio per riportarlo al sicuro, è però una costante ancora di salvezza per il protagonista. Questo intelligente escamotage consente di affrontare il percorso per sconfiggere il temibile demone Ahriman, di per sé irto di sfide, senza eccessive frustrazioni. La fase di esplorazione del gioco prevede evoluzioni complesse, compiute però con la pressione di pochi tasti, e si alterna a combattimenti basati sul tempismo più che sulla velocità di reazione. In questo modo l'esperienza di gioco rimane sempre piacevole, e a tratti davvero incantevole. ■

Elika attende il principe, pronta a raccoglierlo al volo e a riportarlo al sicuro in caso di scivoloni

Un'area liberata dalle forze del male ritorna colorata e rigogliosa

INFLUENZE PERSIANE

Nel primo capitolo della nuova saga del Principe gli sviluppatori hanno tenuto presente tanto i giochi a libera esplorazione (gli ampi spazi prendono il posto delle consuete segrete tipiche della serie) quanto all'atmosfera fantastica e alla dinamica di gioco a due di *ICO*. ■

LOCOROCO

Produttore e sviluppatore: Sony Computer Entertainment
Anno: 2006
Piattaforma: PlayStation Portable

Creare un gioco immediato, profondo e divertente: il sogno di ogni game designer

Il team di sviluppo di *LocoRoco* ha indubbiamente avuto un'intuizione geniale: creare una struttura di gioco che richiede l'utilizzo di due soli pulsanti (i tasti dorsali della PSP) per orientare lo schermo a destra e sinistra, facendo di conseguenza scivolare i simpaticissimi personaggi verso l'uscita del labirinto. I LocoRoco sono creature simili a sacchetti chiusi con un nodo: si ingrandiscono mangiando i bulbi di fiori carnosi, ma possono anche scindersi in più unità per passare attraverso stretti pertugi, e ricongiungersi per attivare interruttori e salvare la natura dalla contaminazione dei temibili Moja. Più LocoRoco si riescono a recuperare, maggiore è il punteggio. *LocoRoco* è davvero più semplice da giocare che non da spiegare, e soprattutto è molto più divertente: le grafiche luminose e fanciullesche, le allegre musichette e i sorprendenti effetti sonori offrono un divertimento sereno e mai frustrante... a meno che, naturalmente, non si decida di voler battere se stessi portando fuori tutti i LocoRoco dal livello in un tempo ancora inferiore a quello appena stabilito. ■

Per far passare il LocoRoco nella strettoia bisogna farlo "esplodere" in tanti LocoRoco più piccoli

Per attivare alcuni meccanismi è richiesto un numero minimo di LocoRoco

MUSICA IRRESISTIBILE

La stranezza dell'universo di *LocoRoco* è accentuata anche dalla colonna sonora: le buffe canzoncine del gioco sono cantate in una lingua priva di senso compiuto e inventata per l'occasione, ma dotata di una infantile musicalità a cui è davvero difficile resistere. ■

LITTLEBIGPLANET

Produttore: Sony Computer Entertainment
Sviluppatore: Media Molecule
Anno: 2008
Piattaforma: Sony PlayStation 3

È possibile modificare l'espressione del proprio pupazzo per farlo comunicare con quelli degli altri giocatori

Un piccolo mondo che cresce, grazie agli sforzi dei suoi abitanti

I protagonisti di *LittleBigPlanet* sono buffi ometti di pezza chiamati Sackboy. Ogni Sackboy può essere personalizzato con costumi e accessori, e lo stesso vale per la sua dimora. Ma quello che conta è che il Sackboy può modellare a piacimento il proprio mondo, e invitare altri giocatori a interagire con esso. Prima, però, c'è da affrontare un bizzarro e divertente gioco di piattaforme, che consente di viaggiare tra mondi di pezza e cartone per reperire oggetti e modelli da usare con il potente editor. Fin da subito infatti il giocatore è chiamato a sperimentare con gli elementi di gioco e a dare forma alla propria creatività. Tramite un menù di comandi molto intuitivo ma tutt'altro che banale è possibile scegliere sagome, definirne spessore e grandezza e poi tagliarle e incollarle insieme, prima di lasciarle in balia della forza di gravità. Si possono quindi aggiungere elementi accessori del paesaggio, leve e pulsanti, e intervenire con i colori e i materiali, ciascuno con caratteristiche particolari: vetro, metallo, spugna, polistirolo, cartone e gomma. *LittleBigPlanet* potrebbe quasi essere descritto come una simulazione di bricolage, se non fosse che, una volta creato, un mondo prende vita, e può essere provato anche da altri giocatori. Gli appassionati del gioco si sono sbizzarriti, realizzando riproduzioni fedeli di classici del passato, scene di film famosi e complesse costruzioni interattive, dando prova che la creatività trova spazio anche giocando a un videogame. ■

L'alter ego del giocatore è il Sackboy, che con qualche accorgimento estetico può diventare una Sackgirl...

L'editor di mondi consente di creare i propri livelli partendo da semplici forme poligonali

SACKBOY SEMPRE IN TASCA

L'universo di *LittleBigPlanet* è disponibile anche su PSP in una versione piuttosto fedele all'originale. Con un livello di dettaglio proporzionato al nuovo formato, l'interazione con gli elementi dello scenario, con tanto di sticker da collezionare e bolle da far esplodere, rimane ugualmente contagiosa. Il gioco prevede anche contenuti extra per la modalità online. ■

Anche in versione tascabile il fascino del mondo di stoffa e cartone di *LittleBigPlanet* rimane immutato

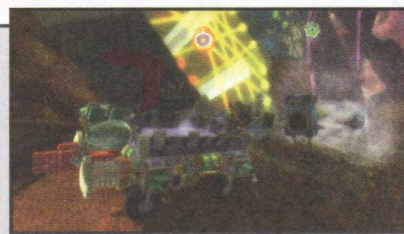
I mondi creati dagli sviluppatori del gioco si ispirano alle tradizioni di diverse culture

BANJO-KAZOOIE: VITI E BULLONI

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Rare
Anno: 2008
Piattaforma: Microsoft Xbox 360

Il terzo episodio di una serie è sempre il più difficile...

Forse per scongiurare nostalgici confronti con il glorioso passato, l'orso Banjo e il pennuto Kazooie (che vive nel suo zaino) in questa nuova avventura passano più tempo a correre che non a saltare. Lo scopo principale *di Banjo-Kazooie: Viti e bulloni* è infatti quello di raccogliere i pezzi disseminati nei livelli per costruire svariati mezzi di spostamento, ciascuno adatto a una particolare situazione. Assemblando ruote, molle, eliche e tanti altri componenti si può creare un intero garage di bizzarri veicoli, da mettere alla prova con il complesso ma rigoroso motore fisico dei mondi di gioco. A metà tra *LittleBigPlanet*, le costruzioni Lego e un gioco di guida, questo nuovo episodio a dieci anni dal debutto della serie di Banjo e Kazooie è la dimostrazione che anche se non si può essere sempre i primi della classe, quando il carisma è innato la strada per il successo non sarà mai eccessivamente ripida. ■

Marciare a piedi non basta: per raggiungere una meta c'è bisogno di un veicolo

Recuperando parti e progetti è possibile costruire vetture strampalate e aggiungere funzioni accessorie

METAMORFOSI RARE

Rare, una software house inglese per lungo tempo ambasciatrice di Nintendo, è stata acquistata nei primi anni Duemila da Microsoft, che l'ha voluta in esclusiva sotto la propria egida per il lancio di Xbox. Tra le varie creazioni di Rare ci sono anche gli Avatar, i personaggi che animano l'interfaccia di Xbox 360. ■

KIRBY: L'OSCURO DISEGNO

Produttore: Nintendo
Sviluppatore: HAL Laboratory
Anno: 2005
Piattaforma: Nintendo DS

La popolare mascotte del mondo Nintendo si scopre anche pittore

Questo episodio della saga della dolce pallina rosa è una delle chiavi per spiegarne la grande popolarità. *Kirby: L'oscuro disegno* presenta infatti la più completa interazione touch screen per un gioco di piattaforme. Il personaggio viene indotto a muoversi dai tocchi del pennino sullo schermo, e sempre usando il pennino il giocatore dovrà disegnare tutti gli elementi necessari per condurlo alla fine del livello: una riga orizzontale per fare un ponte tra due piattaforme sospese o una linea verticale per far cambiare direzione a Kirby o, ancora, un piano inclinato per salire e scendere. Ma questi sono solo esempi: la struttura di gioco, per essere completamente appresa, richiede molta creatività. L'efficacia del sistema di controllo rende l'esperienza di gioco estremamente intuitiva, ma non banale o superficiale: riuscire a raccogliere tutte le 250 medaglie disseminate per gli otto mondi (di tre livelli ciascuno) è una vera impresa, che richiede tempismo e capacità di pensiero laterale, non sempre facili con una pallina rosa che rotola senza sosta. ■

La lunghezza del tratto è un parametro di gioco: non è sempre possibile disegnare tracciati complessi

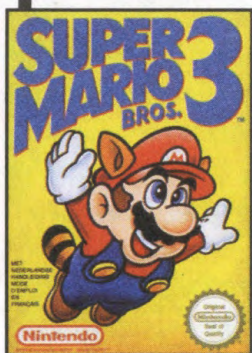
È possibile "caricare" Kirby per fargli sferrare un attacco rotante nei confronti degli avversari

FISIONOMIA PERFETTA

Shigeru Miyamoto diede al primo sprite di Mario il design qui riprodotto per una serie di ragioni ben precise: i vestiti, salopette rossa e camicia blu, avevano queste tinte per creare un contrasto tra loro e risaltare su un fondale nero; le braccia erano così lunghe perché fossero bene in evidenza durante la corsa; il cappello fu utilizzato per non dover animare i capelli di Mario durante i salti; il nasone gigante era indispensabile per umanizzare e caratterizzare il personaggio; le basette servivano per dare forma all'orecchio e infine i baffi erano utili per non dover disegnare anche la bocca. ■

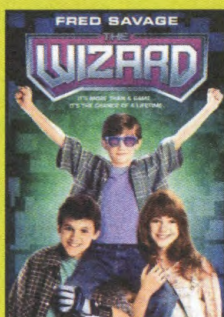
1 **Quante copie ha venduto nel mondo *Super Mario Bros. 3*?**

- **A.** 17 milioni
- **B.** 350.000
- **C.** 10 milioni

Mondi fantastici, tanta azione e tantissime mascotte: il tema del volume ben si presta alla sezione dedicata alle stranezze, ai miti e ai ricordi più reconditi dell'universo dei videogiochi. Perché Mario si chiama Mario? Che cos'è un peramele? Presto lo scoprirete.

UN MARIO NON MARIO

Non sempre la numerazione dei vari episodi che compongono una serie corrisponde nella versione occidentale e in quella nipponica. È il caso del *Super Mario Bros. 2* uscito in Occidente, in realtà adattamento di un gioco nipponico ispirato a un programma televisivo, chiamato *Yume Kojo: Doki Doki Panic*, ma con gli sprite dei protagonisti modificati. Nintendo optò per questa soluzione ritenendo il vero *Super Mario Bros 2*, troppo simile al predecessore, oltre che troppo frustrante, per essere un degno sequel. L'originale arrivò in Europa e in America solo parecchi anni dopo, all'interno di una collection, col titolo *Super Mario Bros: The Lost Levels*. ■

PUBBLICITÀ OCCULTA...

Forse non tutti lo ricorderanno, ma Nintendo è stata l'artefice di uno dei primi esempi di marketing virale della storia. Nel film "The Wizard" (in Italia "Il piccolo grande mago dei videogames"), il titolo scelto per disputare la finale del torneo di videogiochi è infatti *Super Mario Bros. 3*: ai tempi non era ancora stato pubblicato negli Stati Uniti, e tra i fan la febbre per l'attesa divenne spasmodica. Alcuni critici definirono il film "uno spot lungo novanta minuti", un'iperbole con un sostanzioso fondo di verità. "The Wizard" fece in ogni caso incassi eccellenti, anche grazie alla presenza di Fred Savage, star della serie TV "The Wonder Years". ■

...E PUBBLICITÀ NON OCCULTA

Constatando l'aumento della popolarità dei videogiochi tra i più giovani, in passato molte note marche cercarono di farsi pubblicità creando titoli ad hoc. Ne è un felice esempio l'ottimo *Cool Spot*, creato da David Perry, un colorato platform il cui protagonista era la mascotte della nota bevanda 7 Up, che si difendeva, abbastanza opportunamente, a colpi di bolle di gazzosa. Si trattava a tutti gli effetti di una pubblicità, ma la qualità dell'azione faceva presto dimenticare tutte le questioni di marketing dietro alla realizzazione del gioco. ■

2 **La periferica più incredibile per Game Boy, dedicata a *Kirby*, è...**

A. Una macchina da cucire

B. Un manometro a pompa

C. Un pennarello rosa

PAUL, SHIGERU, LINDA & KOJI

Shigeru Miyamoto è appassionato di musica, oltre che suonatore di banjo, quindi non stupisce affatto che sia un estimatore, tra gli altri, dei Beatles. Fa invece una certa impressione sapere che uno dei Fab Four, Paul McCartney, fosse talmente fan di *Super Mario Bros.* da voler incontrare, nel corso di un tour giapponese, Miyamoto e Koji Kondo, il compositore delle musiche della serie. Insieme alla moglie Linda, McCartney intonò davanti a uno sbigottito Kondo il celebre "Tema di Super Mario". McCartney rende un particolare omaggio ai giochi di piattaforme anche nel video "Ou est le soleil" del 1989, tutto realizzato in grafica pseudo 8 bit. ■

IL MONDO IN NEGATIVO

Il primo *Super Mario Bros.* per NES straripava letteralmente di segreti, ma uno in particolare lasciò a bocca aperta i giocatori più curiosi che ebbero l'abilità, se così si può dire, di scoprirlo. Compiendo una convulsa manovra in prossimità della fine del livello 1-2 (ovvero frantumando due blocchi e saltando all'indietro) era infatti possibile accedere al cosiddetto "Minus World", un livello subacqueo caratterizzato da una numerazione negativa. Esempi di questo tipo possono far capire con che passione, spesso ben oltre la mania, i giocatori si siano dedicati al capolavoro Nintendo nel corso di oltre vent'anni... ■

3 **Da chi prende il nome, secondo la leggenda, il protagonista di *Super Mario Bros.*?**

A. Da un certo Mario Segali

B. Da Mario Lanza

C. Da un parente italiano di Miyamoto

CAPOLAVORI IN MINIATURA

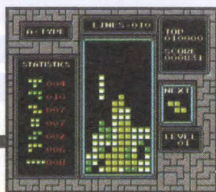
Nel mondo dei videogiochi spesso i produttori hanno realizzato vere chicche per i collezionisti: qualche anno fa, tra il 2004 e il 2005, Nintendo ha proposto una collana di vecchi classici per la propria console portatile Game Boy Advance. Pubblicata con successo in tutto il mondo, la serie di riedizioni prevedeva, nella versione giapponese, una lussuosa confezione che riproduceva una versione miniaturizzata di quella originale per la console Famicom, ovvero il Nintendo Enertainment System nipponico, con tanto di cartuccia dello stesso colore. Tra i giochi di piattaforme riproposti in questa antologia spiccavano il primo *Super Mario Bros.*, *Mappy* e *Donkey Kong*. ■

NUVOLE VERDI, CESPUGLI BIANCHI

Spesso e volentieri capita che una mente creativa sia stimolata dalla presenza di limiti oggettivi. Prendete per esempio Shigeru Miyamoto e *Super Mario Bros.* Se analizzate con cura i fondali del capolavoro di Nintendo, oppure se osservate l'immagine qui sotto, scorgerete un particolare sotto gli occhi di tutti eppure scoperto dai fan solo di recente: le nuvole, pur essendo colorate in un modo diverso, hanno la stessa identica forma dei cespugli. L'intento di Miyamoto era quello di ottimizzare le risorse, risparmiando una manciata di caratteri grafici grazie all'arguto trucchetto. Come si suol dire, la necessità aguzza l'ingegno. ■

EXTRA

4 Quale celebre personaggio faceva un cameo in *Tetris* per Nintendo Entertainment System?

A. Sonic the Hedgehog
B. Pit
C. Crash Bandicoot

5 La fanciulla che Mario doveva salvare dalle grinfie di Donkey Kong si chiamava...

A. Daisy
B. Pauline
C. Peach

MARKETING INGENUO

Il gioco di piattaforme *Twister, Mother of Charlotte* viene ricordato per due ragioni: la prima è la curiosa impostazione prospettica tridimensionale, piuttosto all'avanguardia per l'epoca. La seconda è la disastrosa promozione: prima che il gioco uscisse, il produttore System 3 lo presentò a una fiera del settore riempiendo lo stand di ragazze discinte che si dimenavano in balletti sexy, creando un trambusto indicibile all'interno di una altrimenti compassata esposizione. Peggio ancora, il titolo all'epoca era l'infelice *Twister, Mother of Harlots* (ovvero "prostitute"), peraltro completamente slegato dal tema fantasy del gioco. ■

Né "Charlotte" né le "harlots" avevano granché in comune col gioco

MARIO L'ITALO-CANADESE

Mario deve sicuramente una parte del suo carisma anche alla voce squillante e alle espressioni colorite con cui è solito sottolineare le proprie performance: "Mamma mia!", "Okie dokie!", "Let's-a go! Yuppiii!"... L'idraulico di Nintendo cominciò a parlare solo in *Super Mario 64*, e molti restarono un po' interdetti scoprendo che aveva una voce quasi stridula, ma presero presto l'abitudine (e il gusto) per la cosa. Però forse non tutti sanno che il doppiatore di Mario, il canadese Charles Martinet, ha prestato la sua voce anche a molti altri personaggi di Nintendo, come Luigi, Wario e Waluigi, questi ultimi le due nemesi di Mario e Luigi. ■

PERAMELE DA ESPORTAZIONE

Capita frequentemente che una serie particolarmente popolare in Giappone lo diventi in seguito anche negli Stati Uniti e in Europa: molto più raramente accade il contrario. Un'eccezione è rappresentata dalla serie di Crash Bandicoot, che pur essendo stata concepita in Occidente ha poi sfondato anche nella terra del Sol Levante, dove *Cortex Strikes Back* e *Warped*, sommati tra loro, hanno venduto la bellezza di quasi tre milioni di copie. Per la cronaca, il peramele (in inglese, appunto, *bandicoot*) è un piccolo marsupiale australiano: una scelta raffinata, o la testimonianza di come gli animali papabili come mascotte fossero in esaurimento? ■

GIOCHI RELIGIOSI

Se *Great Giana Sisters* è un clone di *Super Mario Bros.*, *Bible Adventures* è chiaramente "ispirato" a *Super Mario Bros. 2*. Si tratta di un gioco di piattaforme, come si evince dal titolo, a tema biblico (i protagonisti sono Noè, Mosè e Davide e Golia), pubblicato senza licenza da Wisdom Tree, una software house dedita allo sviluppo di titoli a sfondo religioso, con l'intenzione di rendere divertente per i bambini l'apprendimento della religione. *Bible Adventures* era piuttosto brutto, e nemmeno particolarmente aderente alle vicende bibliche. Ma quel che è peggio, perdendo si ottenevano risultati diametralmente opposti a quelli narrati nelle Sacre Scritture... ■

6 Chi era l'antagonista di Miner Willy in *Jet Set Willy*?

A. Il suo alter ego

B. Sua moglie

C. Willy Wonka

TRADIZIONE ORALE

Prima dell'arrivo di Internet non esistevano siti pieni di risorse su tutti i videogiochi disponibili, né c'erano forum per discutere con altri appassionati. Questo fece sì che i trucchi, solitamente provenienti dalle riviste giapponesi, arrivassero nelle sale giochi nostrane per vie misteriose, e venissero tramandati di ragazzino in ragazzino, magari in cambio di una partita. Un esempio noto sono i trucchi di *Bubble Bobble* nella versione arcade: inserendo tre diverse sequenze di leva e pulsanti nelle schermate del titolo si ottenevano da subito benefici speciali, con somma invidia di coloro a cui quei trucchi quasi esoterici non erano stati rivelati. ■

L'INSOSTENIBILE PESANTEZZA DEL 3D

Nel 1996 Mario aveva già fatto il suo debutto nelle tre dimensioni, e Sony poteva contare su un gioco di piattaforme, sempre tridimensionale, con una mascotte inedita come protagonista, Crash. Da Sega, invece, non arrivavano annunci su un analogo esordio di Sonic... In realtà, la compagnia di Osaka stava già lavorando da tempo a un episodio di Sonic in 3D, che si sarebbe dovuto intitolare *Sonic X-treme*: il progetto venne però accantonato per gli evidenti limiti tecnici del Saturn, il cui hardware non era in grado di gestire un motore grafico tridimensionale complesso come quello previsto dai game designer nella progettazione del gioco. ■

IL SYD BARRETT DEI VIDEOGIOCHI

Dopo aver dato vita a due dei giochi per ZX Spectrum più amati in assoluto, *Manic Miner* e *Jet Set Willy*, Matthew Smith cominciò a mostrare segni di squilibrio psichico, e finì poi per scomparire nel nulla, senza lasciare tracce. Alcuni fan, in preda alla disperazione più nera, decisero addirittura di aprire un sito intitolato "Where's Matthew Smith?", così da estendere le ricerche e mettere fine alle dilaganti leggende metropolitane. Smith riapparve verso la fine degli anni Novanta, raccontando di aver vissuto per tutti quegli anni in una comune in Olanda, ma senza dilungarsi in dettagli che avrebbero rovinato l'alone di mistero di cui si era circondato. ■

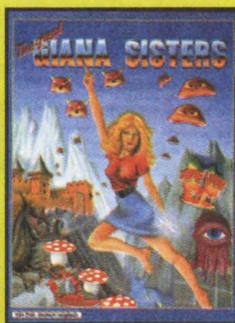
7 Come si chiamava il protagonista di *Wonder Boy*?

A. Tin Tin

B. Tam Tam

C. Tom Tom

SORELLE ILLEGITTIME

Il successo del primo *Super Mario Bros.* fu talmente travolgente da spingere qualcuno... a copiarne la formula pari pari. Stiamo parlando della software house Rainbow Arts, che con *Great Giana Sisters* non si limitò, come tanti altri, a riciclare le idee di Shigeru Miyamoto, ma lo fece in maniera così smaccata, a cominciare dal titolo, da attirare su di sé le ire di Nintendo, che fece ritirare il gioco dagli scaffali dei negozi per evidente infrazione del copyright. *Great Giana Sisters* era comunque un ottimo titolo, e poteva anche contare su una colonna sonora di tutto rispetto, il cui tema principale era opera dell'apprezzato compositore Chris Hülsbeck. ■

SOLUZIONI AI QUESITI

1) **A.** Per l'esattezza, 17 milioni e 200.000 copie

2) **A.** Era possibile disegnare ricami personalizzati sullo schermo del Game Boy e poi far eseguire il programma alla macchina

3) **A.** Mario Segali era il proprietario del primo stabile preso in affitto da Nintendo per i propri uffici statunitensi

4) **B.** Pit è il protagonista di *Kid Icarus*, celebre platform game degli anni Ottanta

5) **B.** Il nome della fanciulla rapita da Donkey Kong è Pauline. Daisy è la principessa di *Super Mario Land*, mentre Peach è l'attuale "amica speciale" di Mario

6) **B.** La moglie non avrebbe consentito all'ubriaco protagonista di andare a dormire finché non avesse riordinato tutta la casa dopo un sontuoso party

7) **C.** Ovviamente non si trattava di pubblicità occulta...

EXTRA

Risorse sul web

Qualche consiglio per saperne di più, e anche per giocare a tanti piccoli capolavori senza spendere un euro.

I giochi di piattaforme ambientati in mondi fantastici hanno da sempre avuto un ruolo chiave nell'evoluzione dei videogiochi; e hanno plasmato i ricordi e le esperienze di un'intera generazione di programmatori che oggi, per passione o nostalgia, si impegna per rievocare le sensazioni provate con i grandi classici del genere, come *Super Mario Bros.* e *Sonic the Hedgehog*. Da questo punto di vista Internet è una vera miniera d'oro, poiché sono tanti gli sviluppatori indipendenti che mettono a disposizione gratuitamente i loro lavori, spesso di altissima qualità. Un consiglio per orientarsi è quello di ricorrere a siti che si occupano appunto dei cosiddetti videogiochi "indie", cercando suggerimenti o liste che indirizzino direttamente verso i titoli più validi. Chi cerca informazioni sui giochi di piattaforme classici e commerciali troverà molto materiale piuttosto facilmente tramite un qualsiasi motore di ricerca. I titoli in questione sono infatti abbastanza particolari, e producono risultati quasi sempre pertinenti, tra cui gli indirizzi dei siti ufficiali, se disponibili, e delle varie comunità di appassionati. ■

ORISINAL

(www.ferryhalim.com/orisinal)

Una piccola ma graziosa raccolta di semplici giochi, accessibili direttamente dal proprio browser Internet, tutti ambientati in mondi fantastici e colorati. Lo stile grafico sembra fatto apposta per essere gradito ai videogiocatori più piccoli. ■

SONIC CENTRAL

(www2.sega.com/sonic//content.php)

Un sito che raccoglie decine e decine di giochi, molti dei quali di piattaforme e d'avventura. Da qui vengono anche titoli famosi come *Alien Hominid*, ancora giocabile gratuitamente direttamente dal proprio browser. ■

MEGAMAN

(megaman.capcom.com)

Pagina ufficiale di Capcom dedicata a uno dei suoi eroi più rappresentativi, MegaMan. Contiene informazioni sui tanti giochi della serie e sulle sue diverse diramazioni, e mette a disposizione per ogni titolo sfiziosi download gratuiti. ■

THE MUSHROOM KINGDOM

(themushroomkingdom.net)

Una miniera d'oro di informazioni sul mondo di Mario. Qui troverete dati precisi su ogni apparizione nei videogiochi dell'idraulico di Nintendo, anche nel caso di brevi cammei. Il sito ospita un comunità di superappassionati, che raccolgono con dedizione tutti i materiali più interessanti, inclusi spartiti, video e immagini. ■

THE INDEPENDENT GAMING SOURCE

(www.tigsource.com)

Un punto di riferimento per tutti i giochi indipendenti, con notizie e aggiornamenti sui titoli più attesi. Si tratta spesso di giochi di piattaforme in due dimensioni, ma ovviamente anche di titoli di tanti altri generi, fino ai gestionali. ■

VIDEOGAMES

(www.lagrandestoriadeivideogiochi.it)

Il sito su Internet della pubblicazione che state leggendo! Un ottimo punto di partenza per ottenere ulteriori informazioni sui contenuti dei diversi volumi de "La grande storia dei videogiochi", ma anche per scoprire tutto ciò che c'è da sapere sui giochi allegati. ■

FREEWARE

SEIKLUS

(autofish.net/clysm/art/video_games/seiklus)

Un piccolo eroe stilizzato deve saltare e destreggiarsi in un mondo enorme, in cui tutto è infinitamente più grande di lui. Tra simpatiche lumache giganti e un'accattivante musica, che riporta ai tempi del Commodore 64, *Seiklus* è un titolo davvero sorprendente. ■

FREEWARE

A GAME WITH A KITTY 2: DARKSIDE ADVENTURES

(www.origamihero.com/games.php#1)

Un impressionante titolo indipendente, che imita lo stile dei giochi per Sega Megadrive e Super Nintendo. Una grafica colorata e deliziosa, e un'ambientazione fantasiosa e fuori dagli schemi. Assolutamente da provare. ■

FREEWARE

IKACHAN

(www.tinsanity.net/ikachan)

Nato dallo stesso studio indipendente dietro al celebre *Cave Story*, *Ikachan* propone un affascinante mondo sottomarino, nel quale si dovrà impersonare una specie di medusa. Il sistema di controllo e la giocabilità sono resi particolari dalla presenza dell'acqua, che fa fluttuare il protagonista e richiede molta precisione in alcuni passaggi. Impegnativo, ma mai frustrante. ■

FREEWARE

AETHER

(armorgames.com/play/2153/aether)

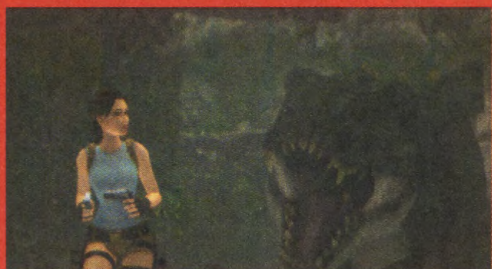
Un titolo davvero ispirato, da giocare con mouse e tastiera direttamente nel browser Internet. Ascoltando soavi musiche per pianoforte esplorerete lo spazio profondo e i suoi pianeti tramite una buffa creatura tonda con una lunga lingua. Ogni livello contiene dei semplici enigmi, che rendono *Aether* un prodotto davvero fuori dal comune. ■

INTERNET

Fai un salto, fanne un altro...

Il futuro dei platform game prevede strumenti più semplici e spettacolari per creare i propri mondi, e nuove funzionalità online per condividerli con gli altri.

L'IMPORTANZA DEL LEVEL DESIGN

La disciplina che si occupa della creazione degli scenari di gioco si chiama *level design*. Ogni videogioco è infatti la somma di più parti, solitamente denominate "livelli", più o meno distaccate tra loro. La successione dei singoli livelli scandisce il ritmo di gioco e determina la curva di difficoltà: riuscire a crearli in modo che si adattino alle abilità dei singoli giocatori è la sfida più difficile per un level designer. I livelli più memorabili sono quelli costruiti attorno a un evento principale: l'ingresso di un mostro colossale, l'improvvisa comparsa di un panorama mozzafiato... L'intera costruzione del livello deve servire da preparazione a questo evento, e alla sua risoluzione. ■

Esiste una distinzione fondamentale tra i giochi d'esplorazione "seriosi" – come *Tomb Raider*, per intenderci – e quelli "spensierati", come *Super Mario Galaxy*. Per entrambi i generi vale la regola che, per arrivare con successo alla fine, bisogna correre, saltare e schivare degli ostacoli. Poi, entrambi presentano il proprio percorso di gioco come una sorta di labirinto a più dimensioni. Ma mentre nel primo caso l'attraversamento del labirinto per sconfiggere il "boss-Minotauro" che si trova al suo centro è paragonabile a un viaggio d'iniziazione, nei titoli di Mario e soci il labirinto è come un giardino rinascimentale, un luogo dall'atmosfera magica in cui è bello perdersi: non una "selva oscura", ma uno scintillante parco dei divertimenti.

BIGLIETTI, PREGO!

Proprio come accade nei parchi a tema, i videogiochi più attenti al proprio pubblico, dopo aver condotto gli utenti attraverso un vasto ingresso (che spesso corrisponde a un tutorial), presentano diverse "attrazioni", lasciando una più o meno ampia libertà di scegliere

l'ordine di accesso, come per esempio accade nel più recente *Prince of Persia*. Prima di cimentarsi con le imprese più ardite è importante riscaldarsi un po': i livelli iniziali, infatti, non presentano mai la difficoltà delle sfide che si affronteranno più avanti. D'altro canto, quasi mai le montagne russe sono vicine all'ingresso. Tuttavia, se procedere per gradi nella maggior parte dei casi è non solo suggerito ma imposto, i giocatori più intrepidi ed esperti possono sin da subito iniziare a collezionare i vari oggetti bonus, ben nascosti già nei primi livelli. Infine, per chiudere l'analogia con i parchi a tema, per divertirsi non è indispensabile che ogni visitatore/giocatore esplori tutto il parco/universo di gioco: è possibile evitare di salire sulle montagne russe, l'importante è aver voglia di continuare, di provare nuove emozioni.

VIAGGIO SENZA FINE

Le migliori produzioni recenti sembrano già indirizzate verso questa fruizione libera del videogioco, che in futuro, quindi, sarà sempre meglio orientata e definita. Mondi sempre più vasti e interconnessi, dunque, con numerose attività per intrattenere il giocatore. E cosa fare quando il divertimento finisce? La soluzione è semplice: basta mettere a disposizione tutti gli strumenti per creare il proprio giardino delle meraviglie e invitare gli altri a condividere il piacere di percorrerlo insieme, come già consente di fare *LittleBigPlanet*. Perderanno di importanza il raggiungimento di un obiettivo finale e la competitività, ma la nuova sfida sarà cooperare a favore del divertimento di tutti i partecipanti. E in questo modo, fino a quando la creatività avrà strumenti sufficienti per plasmare il sogno e la magia, ci sarà sempre un reame incantato da attraversare con un salto. ■

In *LittleBigPlanet* è possibile creare un percorso a ostacoli, inserendo anche diversi eventi. Gli scenari così creati possono essere facilmente condivisi con gli altri utenti

In *Super Mario Sunshine* l'area centrale è come la piazza di un parco a tema, in cui i livelli sono le varie attrazioni

CREA IL TUO MONDO

Oltre alla possibilità di personalizzare ogni aspetto del proprio personaggio, molti videogiochi offrono l'opportunità di creare un universo pieno di attività partendo da uno sfondo vuoto, grazie a editor che consentono di riorganizzare nello spazio una serie di elementi predefiniti. Un caso esemplare è quello di *LittleBigPlanet*, che svolge così bene il proprio compito per il fatto che, fondamentalmente, sviluppa l'azione su due dimensioni. Gestire invece uno spazio aperto tridimensionale, come quello delle mappe 3D di maggior successo realizzate a partire dagli editor più sofisticati (come quello di *Half Life*, o l'Unreal Engine), è ben altra cosa. ■

Editor di mappe potenti come l'Unreal Engine possono essere sfruttati anche a livello semiprofessionale: la loro conoscenza è un ottimo biglietto da visita per entrare nell'industria del videogioco

Accelerometro: Dispositivo in grado di rilevare l'accelerazione a cui è sottoposto. Nei videogame l'esempio più classico è costituito dal sensore all'interno del telecomando del Nintendo Wii, ma periferiche analoghe sono state sviluppate anche per PC e per Sony PlayStation 3.

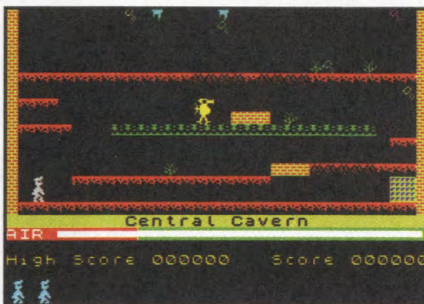
Arcade: Contrazione dell'espressione *penny arcade*, con cui si designa in lingua inglese, fin dagli inizi del Novecento, la sala giochi. Per estensione, vengono definiti "arcade" tutti i giochi con una scarsa componente simulativa e incentrati sulla velocità di reazione e su un sistema di controllo intuitivo.

Bug: Letteralmente, "baco". Il termine indica un errore nella scrittura del codice che può causare problemi più o meno gravi a un programma o a un videogioco.

Coin-op: Contrazione di *coin-operated*, ovvero "che funziona a monete". È il nome con cui vengono chiamati i cabinati da sala giochi, funzionanti con un peculiare sistema di pagamento a gettoni.

Controller: Un dispositivo, come un joystick e un joypad, collegato a un computer o a una console e utilizzato per gestire le azioni di un videogioco.

Motore grafico: La parte del codice di programmazione deputata alla resa grafica del mondo di gioco.

Platform game: Gioco nel quale l'azione si svolge tramite salti e spostamenti su "piattaforme", ovvero

piani d'appoggio per i movimenti dei personaggi.

Pixel: L'elemento puntiforme minimo di un'immagine a monitor.

Poligono: Nei videogiochi, il termine indica qualunque elemento geometrico usato per comporre grafica tridimensionale.

Pre-renderizzazione: Elaborazione grafica di un'immagine non gestita in tempo reale da un programma. Consente di inserire immagini di alta

qualità in un gioco senza gravare sulla velocità di esecuzione o sulla memoria necessaria per eseguirlo.

Risoluzione: Densità dei pixel di un'immagine. Quanto più è elevata, tanto più è alta la qualità dell'immagine.

Scrolling: Effetto di scorrimento di uno scenario o di un'immagine all'interno dell'inquadratura dell'area di gioco. Nei videogiochi a due dimensioni lo scrolling è utilizzato per mantenere il protagonista costantemente al centro dell'azione. Non riguardando i movimenti in profondità dell'inquadratura, è concettualmente simile alla "carrellata" cinematografica.

Sprite: Figura bidimensionale, generalmente un personaggio o un oggetto, che si muove indipendentemente dallo sfondo.

Texture mapping: Una serie di immagini o trame applicate alle superfici grafiche poligonali per migliorarne la resa visiva.

Toon shading: Detta anche *cel shading*, è una tecnica di definizione delle figure che conferisce ai modelli poligonali un'ombreggiatura netta, senza sfumature tra i colori. Aggiungendo un bordo nero all'immagine si ottiene un risultato estetico finale che ricorda molto da vicino i cartoni animati.

Tutorial: Una sorta di "missione introduttiva" di un videogame, parzialmente o anche totalmente guidata, utile per familiarizzare con i comandi e con il sistema di gioco.

Visuale isometrica: Rappresentazione dell'area di gioco molto diffusa in alcuni generi, basata sulla proiezione isometrica, che prevede due assi laterali inclinati a 30° che si incrociano in un punto. In realtà, in molti casi la proiezione impiegata dai videogame è dimetrica, ma per consuetudine tra i videogiocatori si mantiene il riferimento all'isometria. ■

AZIONE E MONDI FANTASTICI

L'IMMAGINAZIONE AL POTERE

Un magico viaggio nei mondi più colorati e fantasiosi dei videogiochi; una storia fatta di salti, piattaforme, bolle e motivetti accattivanti, dove incontreremo i personaggi più bizzarri e carismatici dell'intrattenimento elettronico. Da Mario a Sonic, dalle prime sperimentazioni ai sofisticati mondi in 3D di oggi, questo volume segue passo dopo passo le avventure dei simpatici eroi che hanno divertito e affascinato milioni di appassionati di tutte le età.

ISSN 20355955
90003
9 772035 595004

www.lagrandestoriadeivideogiochi.it

Grandi Opere 3: Videogames – La grande storia dei videogiochi 3
Pubbl. sett. – 10 settembre 2009 – € **9,99**

Sprea editori ITALY

PANINI PUBLISHING